ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И В… ОИГРАХ

СТРАНА ИГР

#20 (149) ОКТЯБРЬ 2003

PC ● PLAYS… …ANCE

СТР. 22

TOKYO GAME SHOW 2003

КРИЗИС ИНДУСТРИИ?

СТР. 38

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

САГА В БАГРОВЫХ ТОНАХ

СТР. 32

CALL OF DUTY

ВЕЧНЫЙ ЗОВ

XIII

СЧАСТЛИВОЕ ЧИСЛО УСПЕХА...

СТР. 58

JAK II: RENEGADE

ТЕПЕРЬ С БОРОДОЙ!

СТР. 54

HOMEWORLD 2

ВНОВЬ ВПЕРЕДИ ПЛАНЕТЫ ВСЕЙ!

СТР. 62

HALO

НЕ ПРОШЛО И ДВУХ ЛЕТ…

ИГРЫ НОМЕРА:

Call of Duty / Legacy of Kain: Defiance / **Горький Зеро: Фабрика Рабов** / Warlords IV: Heroes of Etheria / **Jade Empire** / Крылья отваги / **Chicago 1930** / Blowout / **Disciples II: The Rise of The Elves** / Rallisport Challenge 2 / **Homeworld 2**/ Jak II: Renegade / **Halo** / The Temple of Elemental Evil / **Dogfight: Battle for the Pacific** / Colin McRae Rally 4.0 / **Mercedes-Benz World Racing** / Command & Conquer: Zero Hour / **Хром (Chrome)** / Savage: The Battle for Newerth / **Mace Griffin: Bounty Hunter** / Spy Kids 3D: Game Over / **12 стульев: Как это было на самом деле** / Танкистадоры / **Лунный Магнат** / Пекло / **Последний охотник**

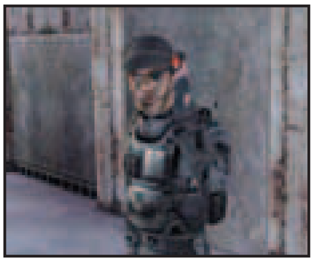
(game)land
ISSN 1609-1035
9 771609 103003 20>

ОКТЯБРЬ #20(149) 2003

В НОМЕРЕ

ХИТ?!

НЕВЕРОЯТНАЯ CALL OF DUTY – ОДИН ИЗ ГЛАВНЫХ И НЕОЖИДАННЫХ КОНКУРЕНТОВ MEDAL OF HONOR. ВСТРЕЧАЕМ БАРАБАННОЙ ДРОБЬЮ! /32



В РАЗРАБОТКЕ

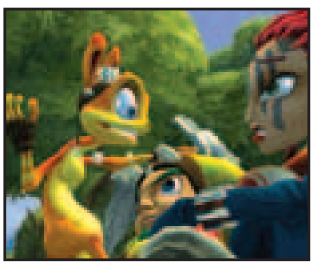
КАК ОКАЗАЛОСЬ, ГОРЬКИЙ ЗЕРО: ФАБРИКА РАБОВ ОРИЕНТИРУЕТСЯ НЕ НА СОБСТВЕННЫЕ УСПЕХИ, А НА УСПЕХИ СЭМА ФИШЕРА /44

ТЕМА НОМЕРА

ОНА ПРИШЛА К НАМ ИЗ КОМИКСОВ И СРАЗУ ПОКОРИЛА СВОЕЙ АНИЛИНОВОЙ ПРЯМОТОЙ. XIII – САМЫЙ НЕОБЫЧНЫЙ ШУТЕР ПОСЛЕДНЕГО ВРЕМЕНИ. В ЭТОМ ПРИЗНАЛСЯ ДАЖЕ АГЕНТ КУПЕР! /16

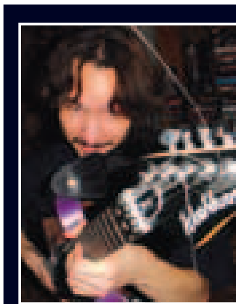
ОБЗОР

ТОРЖЕСТВО ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ИНТЕЛЛЕКТА И 3D-ТЕХНОЛОГИЙ ДЕМОНСТРИРУЕТ НАМ ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ HOMEWORLD 2 /54



ОБЗОР

JAK II: RENEGADE – ОДИН ИЗ ГЛАВНЫХ ПЛАТФОРМЕРОВ ДЛЯ PLAYSTATION 2 – ДОБРАЛСЯ ДО ПРИЛАВКОВ! /58



Приветствую!

Уже ни для кого не секрет, что часть тиража первого ноябрьского номера будет комплектоваться DVD, о чем недавно объявил наш достопочтенный Ю. Поморцев. Моя обязанность убедить вас всех в том, что это не просто дань моде, а жизненная необходимость, как для нас, так и для вас дорогие читатели.

Во-первых, многие читатели заметили, что на последних дисках СИ зачастую материалы гуляют между нашими двумя дисками, а иногда и вообще не попадают ни на один из них! Это следствие того, что мы хотим донести до вас все самое интересное появившееся за эти две недели в сети, но нас очень сильно ограничивают объемы наших дисков. На DVD, эта проблема отпадет сама собой. Мало того, из-за увеличившегося объема, возрастет не только объем уже существующих рубрик, но и появятся новые, на которые нам раньше не хватало места, к примеру, видео-репортажи и видео-обзоры игр.

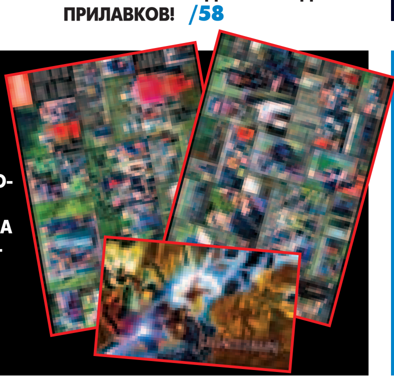
Во-вторых, хочу обрадовать всех владельцев PS2 и домашних DVD-плееров – часть контента будет воспроизводиться на вышеуказанных устройствах! А точнее этой частью будут видео-ролики, может быть не с самого первого номера, но такое решение принято и предпринимаются все шаги, чтобы воплотить его уже в первом номере журнала с DVD.

И, конечно же, вас ждут бонусы, новая оболочка и многое другое.

ОТ ЛИЦА РЕДАКЦИИ,
ЮРИЙ ВОРОНОВ

СИ-БОНУСЫ:

НА НАШИХ СПЕЦИАЛЬНЫХ ПОСТЕРАХ ВЫ НАЙДЕТЕ ФОТОРАССКАЗ О ВАРКРАФТ СО СРЕДНЕЙРУССКОЙ ПОЛОСЫ. А ЕЩЕ МЫ ПРИГОТОВИЛИ НАКЛЕЙКУ LEGACY OF KAIN: DEFIANCE.



СПЕЦ

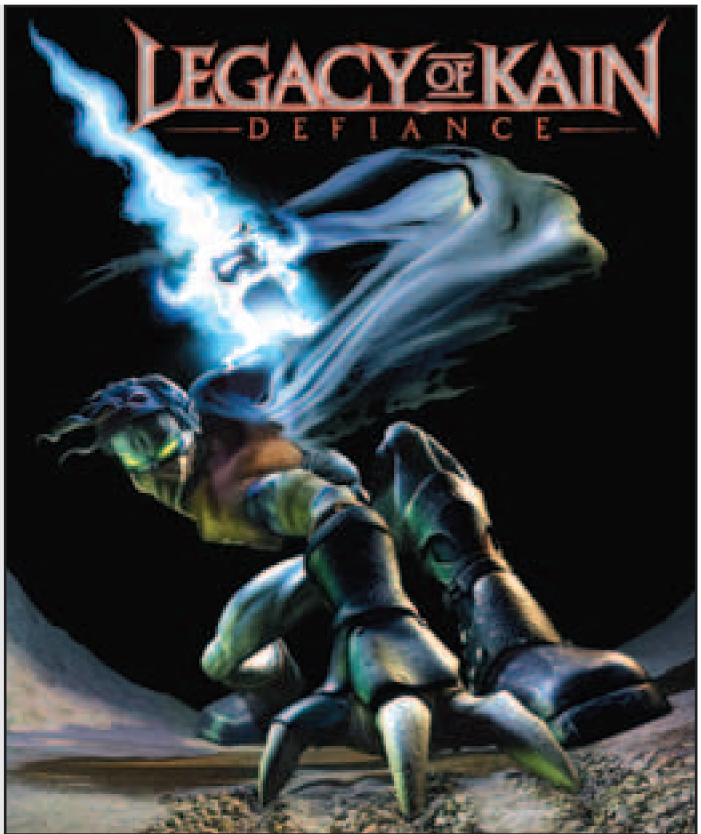
ИТОГИ TOKYO GAME SHOW' 2003 УДРУЧАЮТ. ДВЕ ОРИГИНАЛЬНЫЕ ИГРЫ НА 30 КЛОНОВ ONIMUSHA И DEVIL MAY CRY; ПЛЮС МУТНЫЙ ПОТОК РИМЕЙКОВ – У ЗАПАДА ЕСТЬ ШАНСЫ ПЕРЕХВАТИТЬ ИНИЦИАТИВУ И ВЫРВАТЬСЯ В КОНСОЛЬНЫЕ ЛИДЕРЫ. /22

СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

Журнал зарегистрирован в Министерстве
по делам печати, телерадиовещанию и средствам
массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

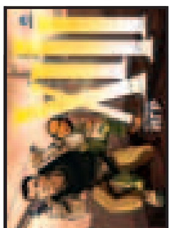
№20(149) октябрь 2003
www.gameland.ru



ХИТ?!

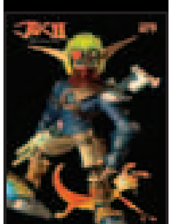
ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНЫХ ПОХОЖДЕНИЙ ПОВЕЛИТЕЛЯ ВАМПИРОВ ИЗ НОСГОТА. ВСТРЕЧАЙТЕ LEGACY OF KAIN: DEFIANCE: ЕЩЕ БОЛЬШЕ КРОВИ, ЕЩЕ БОЛЬШЕ УДОВОЛЬСТВИЯ! /38

ПОСТЕРЫ



XIII

Амнезия на службе action!



JAK II: RENEGADE

Рыжий, честный, влюбленный...

НА ОБЛОЖКЕ: Поигрывает пистолетом главный герой XIII, пытаясь вспомнить собственное имя.

РЕДАКЦИЯ

Александр Глаголев glagol@gameland.ru — главный редактор
Александр Щербаков sherb@gameland.ru — зам. глав. редактора
Михаил Разумкин razum@gameland.ru — бильд-редактора редактор
Валерий Корнеев valkorn@gameland.ru
Сергей Долинский dolser@gameland.ru — редактор «Онлайн»
Роман Тарасенко polosatiy@gameland.ru — редактор «Киберспорт»
Максим Баканович baxx@gameland.ru — PR-менеджер

CD

Юрий Воронов voron@gameland.ru — главный редактор
Илья Викторов orange@gameland.ru — редактор

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Юрий Мирошников [1С], **Александр Гурин** [1С], **Сергей Орловский** [Нивал], **Дмитрий Архипов** [Акелла], **Ирина Мизрахи** [Руссобит-М], **Сергей Амирджанов** [Софт Клаб], **Сергей Лянге** [(game)land], **Сергей Долинский** [(game)land]

ART

Алик Вайнер alik@gameland.ru — арт-директор
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru — дизайнер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alyona@gameland.ru — руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru — редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru — WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru — руководитель отдела
Ольга Басова olga@gameland.ru — менеджер
Виктория Крымова vika@gameland.ru — менеджер
Борис Рубин rubin@gameland.ru — менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru — менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru — руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru — оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru — подписка
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru — региональное розничное распространение
Яна Губарь yana@gameland.ru — PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» — учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru — директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru — финансовый директор
Юрий Поморцев yuri@gameland.ru — издатель

PUBLISHER

Game Land Company — publisher
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru — director

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

КОРОТКО

ТОМОНОБУ ИТАГАКИ (Tomonobu Itagaki) подтвердил, что в его грядущей игре Ninja Gaiden для Xbox в качестве бонусов будут спрятаны Ninja Gaiden 1, 2, и 3 – те самые, легендарные прародители серии.

С 1 ОКТЯБРЯ PS2 В ВЕЛИКОБРИТАНИИ стоит всего 139 фунтов. Xbox же пока будет продаваться по прежней цене в 129.99 фунтов. Ходят слухи, что Nintendo планирует снизить цену на GC до 79.99 фунтов, но сама компания пока не спешит эти слухи подтверждать. А вот в США GameCube теперь официально стоит $99 (вместо прежних $149).

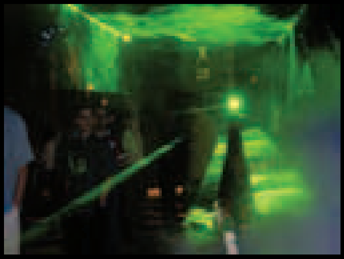
НОВАЯ КОНСОЛЬ ОТ NINTENDO: ЭКСКЛЮЗИВНО ДЛЯ КИТАЯ!

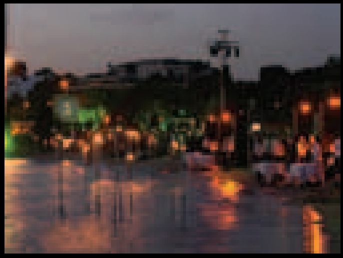
В #18 (147) мы рассказывали о намерении Nintendo укрепить свои позиции на китайском рынке. Наконец, стало известно, что компания подразумевала под этим. Как известно, Китай – это богатая страна с бедным населением и, к тому же, высочайшим уровнем пиратства. Поэтому в Nintendo небезосновательно полагают, что для такого специфического рынка нужна и специфическая маркетинговая стратегия. Поэтому в середине октября в Китае поступит в продажу новая консоль, получившая название iQue Player. Стоить она будет всего $60. Игроки смогут прямо в магазинах скачивать игры на 64-мегабайтную карту памяти, платя по $6 за каждый download. iQue Player сможет запускать игры для SNES и Nintendo 64. В планы Nintendo входит выпускать обновленные версии своих хитов, полностью переведенные на китайский язык. ■

X03 СОСТОЯЛАСЬ

16 и 17 сентября в Ницце прошла выставка X03, которую вот уже второй год подряд проводит Microsoft для демонстрации своих последних достижений на ниве игростроения. Вернее, X03 она называется только в этом году – в прошлом мероприятие, естественно, проводилось как X02.
На выставке было показано более 100 проектов и сделано несколько громких и не очень заявлений. Одним из самых заметных событий стало объявление Microsoft о заключении стратегического партнерства с Epic Games. Это означает, что в ближайшее время игры Epic Games будут выходить на Xbox и PC. Конкретные анонсы должны последовать в ближайшее время.

Представители Microsoft много говорили о своем желании активно продвигать сервис Xbox Live в Европе. Так, 30 октября эта онлайновая служба будет запущена в Австрии, Дании, Финляндии, Ирландии, Норвегии и Швейцарии. Планируется вести особо мягкую ценовую политику, а также баловать пользователей всевозможными бонусами и дополнительными услугами. Также было объявлено, что новым лозунгом, под которым будет вестись политика игрового подразделения Microsoft во всем мире, станет: «It's good to play together». Для тех, кто сомневался в возможности Xbox покорить сетевые просторы, было показано очень внушительное количество хитов, специально затачиваемых под многопользовательскую игру. Среди них Crimson Skies, Dancing Stage Unleashed, Dead or Alive Online, Halo 2, Ninja Gaiden, Project Gotham Racing 2, Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator, Rainbow Six 3, Rallisport Challenge 2, Steel Battalion – Line of Contact, Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow, XIII. Обратите внимание: каждый из названных проектов – потенциальный или стопроцентный хит. Линейка сингл-плеерных проектов, показанных на выставке, впечатляла ничуть не меньше. Лучшей игрой шоу была признана Tom Clancy's Rainbow Six 3. Самой инновационной судьи назвали суперамбициозную RPG Fable. Приз за технические достижения ушел к Tecmo и ее Ninja Gaiden. ■





КОРОТКО

SONY ОСПОРИЛА В СУДЕ решение комиссии Евросоюза о классификации PlayStation 2 как игровой консоли. Компания настояла на том, что ее приставка попадает в категорию компьютеров, что автоматически подразумевает применение другой схемы в вопросах таможенных пошлин. Решение суда должно позволить Sony серьезно сэкономить средства.

ELECTRONIC ARTS заключила соглашение со Square Enix, по которому EA получила права на издание Final Fantasy X-2 в Европе. PAL-версия игры должна появиться в начале 2004 года.

NAMCO ЗАНЯЛАСЬ разработкой игры, пока известной под рабочим названием Nina. Главной героиней этого action-проекта станет Nina Williams – один из бойцов серии Tekken.

SCEA СТАНЕТ ГЕНЕРАЛЬНЫМ спонсором музыкального фестиваля PlayStation 2 Road to Voodoo, который будет проходить в разных городах США с 29 сентября по 2 ноября. Публика сможет не только послушать отличную музыку (благо Sony – одна из главных воротил музыкальной индустрии), но и поиграть во многие еще не вышедшие хиты для PS2. Заметим, что Nintendo и Microsoft не так давно тоже устраивали подобные мероприятия.

ОКРЫЛЕННАЯ УСПЕХОМ EyeToy: Play в Европе, Sony собирается выпустить данный комплект в Японии до конца года.

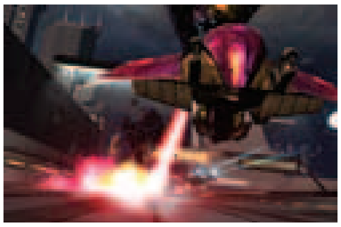
В АВГУСТЕ ELECTRONIC ARTS выпустила Madden NFL 2004 and NCAA Football 2004. С тех пор количество пользователей службы EASportsOnline.com увеличилось на 250 тыс. человек.

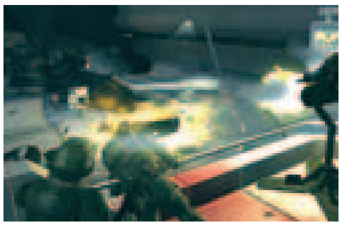
ПО СЛУХАМ, Perfect Dark Zero от легендарной компании Rare (принадлежащей Microsoft) выйдет не раньше 2006 года! В связи с этим можно предположить, что игра станет не одним из последних хитов на Xbox, а одним из первых – на Xbox 2.

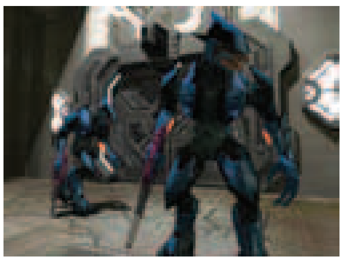
БЫВШИЙ ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ Squaresoft Йосихиро Маруяма (Yoshihiro Maruyama) был назначен генеральным директором японского подразделения Microsoft, занимающегося продвижением Xbox в этой стране. Он будет подчиняться Питеру Муру (Peter Moore), бывшему президенту Sega of America, пришедшего в Microsoft в январе этого года.

ТЕПЕРЬ ПО-МАКЕДОНСКИ

Bungie поделилась некоторыми новостями о Halo 2. Во-первых, дата выхода проекта назначена на апрель 2004 года. Во-вторых, пользователи Xbox Live смогут скачивать дополнительный контент для игры из сети. В-третьих, Мастер Чиф сможет использовать два вида оружия одновременно. Кроме того, разработчики кокетливо намекнули, что и Halo 3 может когда-нибудь появиться на свет, хотя сейчас все их силы брошены на разработку второй части сериала. ■







БОЛЬШЕ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР ОТ SQUARE ENIX

Приобретя ценный опыт с Final Fantasy XI, Square Enix собирается выпустить еще как минимум две онлайновых игры в течение ближайшего года. Первый проект получил название Ambrosia Odyssey. Это будет action/RPG с возможностью как онлайновой, так и оффлайновой игры. Пока проект сильно напоминает Final Fantasy XI (было бы странно, если бы было иначе). Бета-тестирование должно начаться весной будущего года.

Второй проект носит рабочее название Front Mission Online и разрабатывается для PlayStation 2 и PC. Причем, владельцы обеих версий смогут жить в одном мире и взаимодействовать друг с другом. Релиз намечен на 2004 год. ■

ЖЕСТКИЙ ДИСК ДЛЯ PS2 ГОТОВ К ЗАПУСКУ

В то время как японские владельцы PlayStation 2 уже давно используют все преимущества, которые дает жесткий диск, американские геймеры смогут его приобрести лишь в марте 2004 года (за $99). Тогда же выйдет и Final Fantasy XI. Более того, в продаже появится и версия девайса с предустановленной Final Fantasy XI. Однако 40-гагабайтный жесткий диск пригодится и для других игр. Следуя по стопам Microsoft, Sony собирается выкладывать в сети дополнительный контент для игр. Первыми проектами, на которых будет опробована данная услуга, станут SOCOM II: U.S. Navy SEALs и Syphon Filter: The Omega Strain. Кроме того, на диске можно будет хранить музыку (в форматах MP3 и cd-audio). Также его владельцы смогут просматривать и редактировать цифровые фотографий, прямо на экране телевизора. Ну, и, разумеется, никто не запрещает использовать HDD как гигантскую карту памяти. ■

ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	**EyeToy: Play**	**58**
2	**Lord of the Rings: The Two Towers**	**25**
3	**Enter the Matrix**	**23**
4	Tekken 4 (Platinum)	21
5	The Getaway (Platinum)	17
6	Gran Turismo 3 A-Spec (Platinum)	16
7	Medal of Honor: Frontline	13
8	Primal (русская версия)	13
9	FIFA Foolball 2003	11
10	Dark Chronicle	10

PC (BOX)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	**Warcraft III: The Frozen Throne (русская версия)**	**33**
2	**Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII**	**18**
3	**Warcraft III: Reign of Chaos (русская версия)**	**15**
4	Half-Life Generation 3	14
5	The Sims: Superstar	13
6	Empire Earth (русская версия)	11
7	Kreed	11
8	Need for Speed: Hot Pursuit 2	10.5
9	Демиурги II	10.5
10	Battlefield 1942	10

PC (JEWEL)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	**Хром**	**30**
2	**Как достать соседа**	**23**
3	**Пираты Карибского моря – Корсары II**	**21**
4	Операция Silent Storm	14
5	Демиурги II	14
6	Kreed	13
7	The Elder Scrolls III: Bloodmoon	12
8	Республика: Революция	12
9	Златогорье 2	10.5
10	Мафия	10

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

КОРОТКО

ATARI ОТМЕНИЛА ВЫХОД GAMECUBE-ВЕРСИЙ Terminator 3 и Driver 3, сославшись на то, что разработчикам просто не хватит времени, чтобы выпустить игры сра зу на трех консолях. В результате вышеназванные проекты выйдут только на PlayStation 2 и Xbox.

SAMMY STUDIOS ОТКРЫЛА НОВУЮ СТУДИЮ В КАРЛСБАДЕ, Калифорния. Данный шаг является частью стратегии Sammy Corporation, решившей активно расширяться.

КОМПОЗИТОР НОБУО УЕМАЦУ (Nobuo Uematsu) собирается организовать несколько концертов в Японии, на которых будут исполнены его композиции из различных игр серии Final Fantasy. Концерты должны состояться будущей весной.

5 ОКТЯБРЯ MICROSOFT выпустила беспроводной адаптер, позволяющий подключить Xbox к сервису Xbox Live по протоколу 802.11b или 802.11g. Девайс позволяет добиться скорости соединения в 54 Mbps! Стоит чудо техники $139.

ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Command & Conquer: Generals – Zero Hour	Electronic Arts
2	Medal of Honor: Allied Assault – Breakthrough	Electronic Arts
3	Star Wars: Jedi Knight – Jedi Academy	LucasArts
4	Homeworld 2	Sierra Online
5	Championship Manager 4	Eidos
6	The Sims: Superstar	Electronic Arts
7	The Sims	Electronic Arts
8	Medieval: Total War	Activision
9	Conflict: Desert Storm II	SCi
10	Medal of Honor: Allied Assault Deluxe	Electronic Arts

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Conflict: Desert Storm II	SCi
2	Soul Calibur II	Namco
3	EyeToy: Play	SCEE
4	Tiger Woods PGA Tour 2004	Electronic Arts
5	Colin McRae Rally 04	Codemasters
6	Rugby 2004	Electronic Arts
7	Freedom Fighters	Electronic Arts
8	Warhammer 40,000: Fire Warrior	THQ
9	The Italian Job: L.A. Heist	Eidos
10	Grand Theft Auto: Vice City	Take-Two

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Soul Calibur II	Namco
2	Tiger Woods PGA Tour 2004	Electronic Arts
3	Super Smash Bros. Melee	Nintendo
4	Star Wars: Rogue Leader	LucasArts
5	Freedom Fighters	Electronic Arts
6	Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts
7	FIFA Football 2003	Electronic Arts
8	The Legend of Zelda: The Wind Waker	Nintendo
9	Sonic Adventure DX: Director's Cut	Sega
10	James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Soul Calibur II	Namco
2	Star Wars: Knights of the Old Republic	LucasArts
3	Conflict: Desert Storm II	SCi
4	Tiger Woods PGA Tour 2004	Electronic Arts
5	Colin McRae Rally 04	Codemasters
6	Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder	Red Storm
7	Freedom Fighters	Electronic Arts
8	FIFA Football 2003	Electronic Arts
9	Mace Griffin: Bounty Hunter	Black Label
10	Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

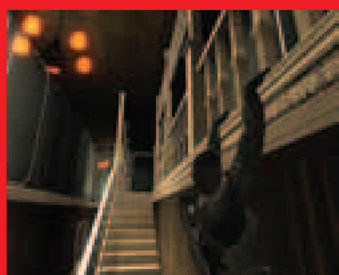
	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
1	Shin Sangoku Musou 3 Moushouden	Koei	PS2
2	Grand Theft Auto III	Capcom	PS2
3	Prince of Tennis Sweat & Tears 2	Konami	PS2
4	Sunrise World War	Bandai	PS2
5	Dangerous Jisan	Kid Station	GBA
6	Mobile Suit Gundam: Meguriai Sora	Bandai	PS2
7	Legend of Stafi 2	Nintendo	GBA
8	Tengai Makyou II Manji Maru	Hudson	GC
9	Drag-on Dragoon	Square Enix	PS2
10	Mario Golf Family Tour	Nintendo	GC

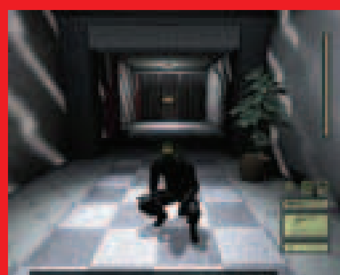
КОММЕНТАРИИ

[illegible]

ГИГАНТЫ СУДЯТСЯ

Началось серьезное судебное разбирательство между Ubisoft и Electronic Arts из-за того, что пять сотрудников Ubisoft Montreal из числа дизайнеров Tom Clancy's Splinter Cell, уволившись со своего прежнего места работы, тут же поступили на работу в EA, тогда как контракты запрещали им работать на компанию-конкурента в течение года после ухода из Ubisoft. Джефф Браун из EA заявил, что этот суд фактически рушит карьеры талантливых дизайнеров. Им придется либо уехать из Монреаля, либо год работать в Макдоналдсе. «Похоже, Ubisoft считает Монреаль своей плантацией – любой, кто сбежит с плантации Ubisoft, будет затравлен их адвокатами и вынужден покинуть индустрию». О том, какое решение примет суд, который должен состояться шестого октября, мы сообщим в следующем номере журнала. ■





КОРОТКО

▸ KONAMI ВЫПУСТИТ в Японии коллекционное издание Castlevania: Lament of Innocence – первой Castlevania, выходящей на PS2. Помимо самой игры в коробке можно будет найти семистраничный календарь, компакт-диск с саундтреком, а также огромный постер с артом по игре.

▸ РОЛЕВОЙ ДОЛГОСТРОЙ Neverend, который должен был выйти еще в 2002 году, увидит свет весной 2004 года. Теперь игра разрабатывается не только для PC, но и для Xbox.

▸ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ версия Postal 2 называется Postal 2: Share the Pain и выйдет в конце этого года. Обладатели боксов с обычной версией Postal 2 смогут скачать апдейт бесплатно.

▸ ВСЕ, КТО ОФОРМИЛ предзаказ на Sid Meier's Civilization III: Conquests на сайтах Electronics Boutique, GameStop, Electronics Boutique Canada, Future Shop, EBworld.com, GameStop.com и Amazon.com, получат вместе с игрой диск Best of the Net, на котором можно обнаружить тонны фанатских сценариев, модов, гайдов, ссылок на сайты, а также музыку из Civ III: Conquests и патчи к Civ III и Civ III: Play the World.

▸ «В ИНТЕРЕСАХ НАШЕЙ компании и ее акционеров у нас не было другого выхода, кроме как разорвать это соглашение», заявил председатель правления Interplay Эрве Каен, комментируя внезапный разрыв контракта о совместной дистрибьюции между Interplay и Vivendi Universal. В качестве причины разрыва называется регулярное невыполнение Vivendi условий соглашения, в частности – выплаты Interplay определенной денежной суммы.

КОРОТКО

▸ ПЕВИЦА MYA ИСПОЛНИТ заглавную композицию в грядущей игре James Bond 007: Everything or Nothing, названную без затей – Everything or Nothing. Практически одновременно с этим стало известно, что сама игра выйдет не в октябре, как ожидалось, а в начале будущего года.

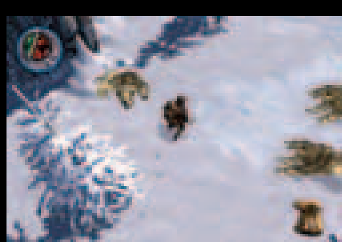
▸ EIDOS INTERACTIVE подтвердила выпуск в ноябре Championship Manager: Season 03/04, последней игры из серии Championship Manager, над созданием которой работала компания Sports Interactive.

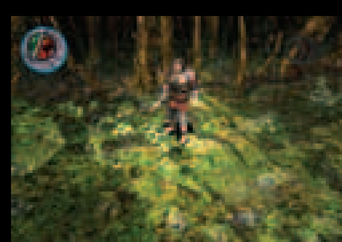
ПОДРОБНОСТИ PSP

Несмотря на то, что точные спецификации PlayStation Portable пока не разглашаются, Sony выложила кое-какую информацию по этому поводу. «Живьем» новую портативную консоль пока еще никто не видел (впервые она будет показана на E3 2004), однако уже сейчас известно, что PSP будет снабжена четырьмя кнопками на лицевой панели, двумя шифтами, цифровой крестовиной и аналоговым джойстиком. Одним из главных достоинств PSP должна стать возможность ее подключения к PlayStation 2, PC и другим PSP. В комплект поставки будет входить перезаряжаемая батарея, которой должно хватать на 3-6 часов работы (по сравнению с GBA эта цифра кажется более чем скромной). Что касается производительности, то разработчики системы уверяют, что по этому показателю PSP будет скорее ближе к PlayStation 2, чем к PlayStation. Пока оставим это на их совести. Разработчики игр получат эмуляторы консоли уже в ближайшее время, а зимой к ним поступят development kit'ы. ■

ЧЕРНЫЙ БАРДОВСКИЙ ЮМОР

Детище Брайана Фарго, компания inXile Entertainment трудится над римейком ролевой игры Bard's Tale, которую сам Брайан Фарго и написал в 1985 году для Apple II, а Electronic Arts тогда выступила в роли издателя. Обещается «сюжет, достойный высокобюджетной картины» и умный юмор. Насчет будущего своей новой компании Фарго сказал следующее: «Создавая inXile, я сотрудничал с лучшими людьми в индустрии. Мы верим, что залог нашего успеха будет лежать в бизнес-модели, философии разработки, основанной на интенсивной препродукции, атмосфере креативности и командной работы, а также нацеленности на создание ограниченного количества игр экстракласса». Слегка настораживает то, что движок используется от Baldur's Gate: Dark Alliance, но будем надеяться, что Брайан не подкачает и сотворит римейк классики на должном уровне. Также компанией inXile ведется работа на римейком Wasteland, прообраза культовой Fallout и тоже детища Фарго. О дате релиза речи пока не идет. ■

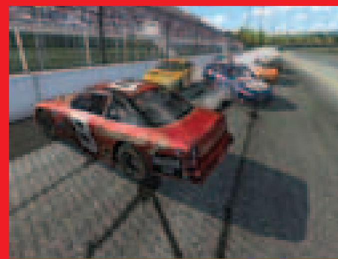




ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

NASCAR ПРОДАЛСЯ. ЭКСКЛЮЗИВНО

Electronic Arts и NASCAR подписали долгожданное соглашение о лицензировании торговой марки NASCAR, шестидесяти пяти имен гонщиков, двадцати трех трасс и ста семидесяти пяти автомобилей. Более того, контракт эксклюзивный и заключен он аж до 2009 года. Таким образом, широко известная в кругах любителей автосимуляторов компания Papyrus Racing Games осталась за бортом гонок NASCAR (симуляторы которых выпускала с 1996 года) и была вынуждена с огорчением признать, что настало время двигаться вперед и заняться чем-то новым. Очевидно, решающую роль в том, что EA получила-таки эксклюзивную лицензию, сыграло то, что компания выпускает игры для всех платформ и более успешно продвигает их на рынке.



КОРОТКО

▸ **НЕ УСПЕЛА ВЫЙТИ** Starsky & Hutch, как Empire Interactive анонсировала Starsky & Hutch 2, ничего при этом про нее не сказав, кроме стандартных заявлений об улучшенной графике и новых городах. Дата релиза также неизвестна.

▸ **БЕРЕМ ДВИЖОК** от Command & Conquer: Generals, лицензируем права на компьютеризацию фильма Lord of the Rings – и получаем The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth от Electronic Arts. Real-time стратегия выйдет летом следующего года, предложив пользователям пока еще не ясно, что – разработчики на этот счет отмалчиваются.

▸ **SONY СООБЩИЛА**, что Gran Turismo 4 вряд ли появится на прилавках раньше весны следующего года. Тем не менее, в декабре будет доступна "затравочная" версия игры Gran Turismo 4 Prologue, с одной трассой в режиме Time Attack и одним экзаменом на лицензию.

ПОЧТИ ПОРТАТИВНЫЙ XBOX

Компания JoyTech собирается выпустить переносной 6-дюймовый цветной LCD монитор для Xbox. Помимо высокого качества изображения, создатели девайса заботятся и о звуке. Динамиков будет всего два, но благодаря использованию специального протокола, они смогут выдавать псевдотрехмерный звук (подобная технология широко используется на PC и в обычных телевизорах). Кроме того, в мониторе будет 4 гнезда для наушников, чтобы при многопользовательских баталиях никто не сидел в тишине. Вот интересно только, кто захочет вчетвером сидеть перед 6-дюймовым монитором? Также девайс будет оснащен аудио-видео входам, что позволит подключить к нему DVD проигрыватель или другую консоль.

На первый взгляд, затея JoyTech кажется абсолютно бесперспективный. Кому придет в голову брать с собой в дорогу портативный монитор и 8-килограммовый Xbox? Однако не исключено, что ребята из JoyTech понимают желания потребителей лучше нас, потому как аналогичная продукция этой компании для PS One, PlayStation 2 и GameCube пользовалась неплохим спросом. ■

КРУТО ТЫ ПОПАЛ?

Ubisoft и Monte Cristo займутся переносом на компьютеры французского аналога наших передач вроде «Фабрики Звезд». Игра, равно как и телешоу, называется Fame Academy и посвящена достижению суперзвездности всеми доступными способами. В PC-версии среди доступных способов окажутся услуги специалистов в различных видах эстрадного мастерства, тогда как версия для PS2 будет посвящена в первую очередь танцам. ■

КОРОТКО

▸ **PROJECT GOTHAM RACING 2** для Xbox выйдет в Европе 28 ноября этого года. Дата американского релиза по-прежнему назначена на 17 ноября.

▸ **МОЖНО ЛИ СДЕЛАТЬ ПО МОТИВАМ** комиксов автогонки? Запросто, утверждает шотландская компания Simian Industries, объявляя о намеченном на седьмое ноября релизе Beanotown Racing, созданной на основе популярных в Соединенном Королевстве комиксов Beano.

▸ **БРИТАНСКАЯ ФИРМА SCI** за 2.36 миллиона фунтов приобрела в собственность компанию Pivotal Games, известную по таким играм как The Great Escape и Conflict Desert Storm. Однако никакого вмешательства в дела разработчиков со стороны SCi не планируется, и студия будет работать абсолютно независимо от хозяев.

▸ **BATTLECRUISER GENERATIONS** отныне называется Universal Combat, о чем и сообщила DreamCatcher Interactive. Игра, по словам представителей компании, переросла свою прошлую инкарнацию и требовала нового названия.

▸ **К СТАРТУ ДЕСЯТОГО** сезона сериала ER (он же Emegency Resque, он же «Скорая Помощь») выйдет одноименная игра от Legacy Interactive. Состоятся эти замечательные события ровно через год.

Вы современны и активны? Тогда Вы по достоинству оцените преимущества компьютера «**МИР VIP**» на базе процессора Intel® Pentium® 4 с тактовой частотой **3,06 ГГц** и ультрасовременной технологией **Hyper-Threading**. Офисные приложения или графические редакторы, DVD-фильмы или музыка в формате MP3, интернет или обучающая программа – Ваш компьютер работает так, как будто в нем два процессора!

Ф ЦЕНТР
КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

http://www.fcenter.ru

салоны-магазины в Москве :

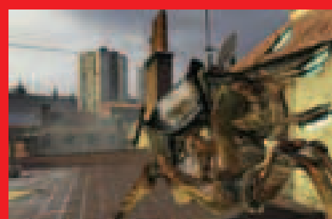
- **"Бабушкинская"**, ул. Сухонская, д.7а, тел.: (095) **105-6447**
- **"Улица 1905 года"**, ул. Мантулинская, д.2, тел.: (095) **205-3524**
- **"Владыкино"**, Алтуфьевское шоссе, д.16, тел.: (095) **903-7333**
- **"ВДНХ"**, ВВЦ, пав. №2 ТК "Регион", тел.: (095) **785-1-785**

сервисный центр :

- **"Бабушкинская"**, ул. Молодцова, д.1, тел.: (095) **105-6447**

ФРАГМЕНТ КОДА HALF-LIFE 2 В СЕТИ

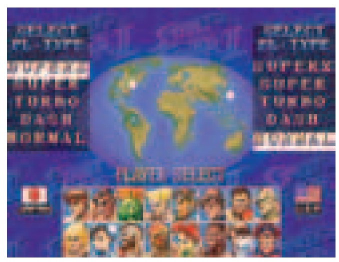
В начале октября в Интернете появилась часть исходного кода Half-Life 2. Факт утечки мгновенно подтвердил глава Valve Software Гейб Ньюэлл (Gabe Newell) и пояснил, что это действительно Half-Life 2, вернее, ничто иное, как Software Developer Kit с инструментарием, документацией и некоторыми фрагментами кода. Стены Valve Software SDK покинул после того, как неизвестные хакеры проникли в сеть компании и путем взлома почтовой системы скопировали часть исходного кода Half-Life 2. Ньюэлл призвал всех, кто располагает информацией об атаке, сообщить ее на адрес help-valve@valvesoftware.com. ■



ГИПЕРФАЙТИНГ

В конце декабря в Японии поступит в продажу Hyper Street Fighter II: Anniversary Edition для PlayStation 2 – юбилейное издание величайшего файтинга за всю историю жанра, запоздало приуроченное к пятнадцатилетнему юбилею серии. В игру собраны все варианты персонажей из всех Street Fighter II (а таковых имеется, если вы не в курсе, аж пять штук). То есть основной фишкой должна стать возможность стравливать разные инкарнации одних и тех же бойцов. Штука, надо сказать, весьма интересная, хотя реальная ее ценность сомнительна даже для закаленных поклонников сериала.

Также в игру будет включен ряд бонусов, включая Gallery Mode с артворком и заставками (вступительными из заключительными) из всех Street Fighter II, а также DVD с красноречивым названием History of Street Fighter и специальный коврик для мыши. Мы дружно надеемся, что это издание не останется японским эксклюзивом, но доберется и до наших широт. ■



КОНГРЕСС ПРОТИВ СЕТЕВЫХ ПЕДОФИЛОВ

Первого октября в Сан-Франциско состоялась презентация программы Missing, позволяющей отслеживать некорректное поведение пользователей онлайновых игр. В презентации участвовали члены Конгресса США, сотрудники американских органов правопорядка, представители Entertainment Software Association, а также жертва онлайновой педофилии с ее отцом. На презентации состоялась обстоятельная беседа о важности защиты детей от сетевых извращенцев, и скоро Missing получит распространение в двадцати пяти штатах США. ■

ГРАФИК ЕВРОПЕЙСКИХ РЕЛИЗОВ С 16 ПО 31 ОКТЯБРЯ 2003 ГОДА

PC

17 VEGAS MAKE IT BIG
17 COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN
17 JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH
17 KOREA: FORGOTTEN CONFLICT
17 BATTLE OF BRITAIN
17 WALLACE AND GROMIT – PROJECT ZOO
17 IN MEMORIUM
24 APOCALYPTICA
24 EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD
24 FIREPOWER
24 MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE
24 TOM CLANCY'S RAVEN SHIELD: ATHENA SWORD
24 TUROK EVOLUTION
24 URBAN FREESTYLE SOCCER
24 BIONICLE: THE GAME
24 SQUAD ASSAULT: WEST FRONT
24 FALLOUT COLLECTION
31 ECHELON: WIND WARRIORS
31 HIDDEN AND DANGEROUS 2
31 STAR WARS GALAXIES
31 GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE
31 FIFA FOOTBALL 2004
31 CHAOS LEGION
31 RAILROAD TYCOON 3
31 MASSIVE ASSAULT
31 XIII
31 WARCRAFT 3: BATTLECHEST
31 SILENT HILL 3
31 CURSE: THE EYE OF ISIS
31 X2: THE THREAT
31 CAPTAIN SCARLET: RETALIATION
31 THE SIMS: MAKIN' MAGIC
31 CIVILIZATION III: CONQUESTS
31 CELEBRITY DEATHMATCH
31 VIETCONG FIST ALPHA
31 MARCH OFFWORLD RECON
31 CIVILIZATION III GOLD EDITION

PLAYSTATION 2

17 PRO EVOLUTION SOCCER 3
17 ROBOCOP
17 BARBARIAN
17 DOGS TAIL
17 JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH
17 FIFA FOOTBALL 2004
17 SPLASHDOWN RIDES GONE WILD
17 JAK II: RENEGADE
17 AFL LIVE 2004
17 HUGO BUKKAZOOM
17 SUPER FARM
23 AGASSI
24 ROLLING
24 URBAN FREESTYLE SOCCER
24 MEGARACE 3
24 KAAN: BARBARIAN'S BLADE
24 BACKYARD WRESTLING: DON'T TRY THIS AT HOME
24 BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS
24 GALIDOR: DEFENDERS OF THE OUTER DIMENSION
24 NBA LIVE 2004
24 TIME CRISIS 3
24 NBA JAM 2004
24 TIME CRISIS 3
24 DANCING STAGE FEVER
31 CURSE
31 ULTIMATE SAGA
31 RACING SIMULATION 3
31 NBA 2K4
31 NFL 2K4
31 SSX 3
31 WORMS 3D
31 SPONGEBOB SQUAREPANTS: BATTLE FOR BIKINI BOTTOM
31 CELEBRITY DEATH MATCH
31 BALDURS GATE: DARK ALLIANCE 2
31 MY STREET
31 SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM
31 BRATZ: PARTY NIGHT
31 FORD RACING 2

GAMECUBE

17 TOP ANGLER
17 URBAN FREESTYLE SOCCER
24 STARSKY & HUTCH
24 VIEWTIFUL JOE
24 FIFA FOOTBALL 2004
24 BIONICLE: THE GAME
31 F-ZERO GX
31 BARBARIAN
31 WORMS 3D
31 SSX 3

XBOX

17 JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH
17 VOODOO VINCE
17 BIONICLE THE GAME
21 RUGBY LEAGUE
21 ROLLING
24 URBAN FREESTYLE SOCCER
24 DANCING STAGE UNLEASHED
24 BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS
24 NBA JAM 2004
24 FIFA FOOTBALL 2004
31 NGT: NEXT GENERATION TENNIS
31 DUNGEONS AND DRAGONS HEROES
31 BARBARIAN
31 CRIMSON SKIES
31 XIII
31 CURSE: THE EYE OF ISIS
31 BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE II
31 WORMS 3D
31 ESPN NHL HOCKEY
31 NFL 2K4
31 SSX 3
31 SPONGEBOB SQUARE PANTS: BATTLE FOR BIKINI BOTTOM
31 FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL
31 CELEBRITY DEATHMATCH
31 FORD RACING EVOLUTION

ГРАФИК АМЕРИКАНСКИХ РЕЛИЗОВ С 16 ПО 31 ОКТЯБРЯ 2003 ГОДА

PC

17 CURSE: THE EYE OF ISIS
20 BIONICLE THE GAME
20 WARHAMMER 40.000: FIRE WARRIOR
20 BATTLEFIELD 1942: DELUXE EDITION
20 COMMAND & CONQUER: GENERALS – DELUXE EDITION
21 ROLLERCOASTER TYCOON 2: TIME TWISTER
21 TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
21 HIDDEN STROKE
21 WARLORDS IV: HEROES OF ETHERIA
21 FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE
21 UNIVERSAL COMBAT
21 HIDDEN AND DANGEROUS 2
21 EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD
21 RAILROAD TYCOON 3
22 AIRPORT TYCOON 3
24 KOREA: FORGOTTEN CONFLICT
27 PLANETSIDE: CORE COMBAT
27 AIRBORNE ASSAULT: HIGHWAY TO THE REICH
28 BLOWOUT: MILITARY FIGHTING UNIT
28 BLACK & WHITE DELUXE
28 DARK AGE OF CAMELOT: TRIALS OF ATLANTIS
28 CIVILIZATION III: CONQUESTS
28 HARRY POTTER: QUIDDITCH WORLD CUP
28 DRAKE
28 THE SIMS: MAKIN' MAGIC
28 COSSACKS ANTHOLOGY
28 GOTHIC II
28 CHROME
28 CIVILIZATION III GOLD EDITION
28 FIFA SOCCER 2004
28 SILENT HILL 3
28 FINAL FANTASY XI
28 BLACK 9
29 TRAITORS GATE: CYPHER
29 RUGBY 2004
29 CALL OF DUTY

PLAYSTATION 2

16 BATMAN: RISE OF SIN TZU
20 BIONICLE THE GAME
20 SSX 3
21 BACKYARD BASEBALL
21 TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
21 RPG MAKER 2
21 ESPN NBA BASKETBALL
21 TIME CRISIS 3
22 GRAND THEFT AUTO DOUBLE PACK
27 NFL BLITZ PRO
27 TONY HAWK'S UNDERGROUND
28 JEOPARDY! 2003
28 WHEEL OF FORTUNE
28 RISK
28 HARRY POTTER: QUIDDITCH WORLD CUP
28 NBA SHOOTOUT 2004
28 HOT WHEELS HIGHWAY 35 WORLD RACE
28 GLADIUS WITH BONUS!
28 SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM
28 XIII
28 CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE
28 KILL.SWITCH
28 BEYOND GOOD AND EVIL
28 WWE SMACKDOWN! HERE COMES THE PAIN
28 FIFA SOCCER 2004
28 MONSTER RANCHER 4
29 SPONGEBOB SQUAREPANTS: BATTLE FOR BIKINI BOTTOM

GAMECUBE

16 WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO
16 BATMAN: RISE OF SIN TZU
20 SSX 3
21 FREESTYLE STREET SOCCER
21 TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
21 RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X
21 STAR WARS: REBEL STRIKE – ROGUE SQUADRON III
27 TONY HAWK'S UNDERGROUND
28 DRAGONBALL Z: BUDOKAI
28 HARRY POTTER: QUIDDITCH WORLD CUP
28 MEDABOTS:INFINITY
28 GLADIUS
28 XIII
28 BEYOND GOOD AND EVIL
28 FIFA SOCCER 2004
29 BOMBERMAN JETTERS
29 SPONGEBOB SQUAREPANTS: BATTLE FOR BIKINI BOTTOM

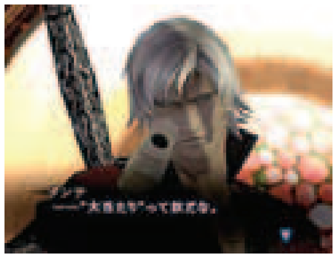
XBOX

16 BATMAN: RISE OF SIN TZU
20 SSX 3
21 FREESTYLE STREET SOCCER
21 TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
21 CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE
21 HUNTER THE RECKONING: REDEEMER
21 ESPN NBA BASKETBALL
27 NFL BLITZ PRO
27 ARX FATALIS
27 TONY HAWK'S UNDERGROUND
28 BLOWOUT: MILITARY FIGHTING UNIT
28 HARRY POTTER: QUIDDITCH WORLD CUP
28 DRAKE
28 GRABBED BY THE GHOULIES
28 TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3
28 SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM
28 GLADIUS
28 XIII
28 TOP SPIN
28 KILL.SWITCH
28 ROGUE OPS
28 AMPED 2
28 FIFA SOCCER 2004
28 MAXIMUM CHASE
29 SPONGEBOB SQUAREPANTS: BATTLE FOR BIKINI BOTTOM

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ДАНТЕ В ГОСТЯХ

Atlus сообщила, что в январе в Японии на прилавках появится Shin Megami Tensei III: Nocturne Maniax для PlayStation 2, апгрейженная версия первоначальной игры. Выйдет ли проект на Западе пока не известно, но для нас он интересен в первую очередь одним небезынтересным элементом. Дело в том, что «приглашенной звездой» игры станет Данте из Devil May Cry. Насколько успешно сюжетная линия переварит такой пассаж, сказать сложно (да и по большому счету, это не тот вопрос, которым стоит задаваться), но о переработанном сценарии Atlus все же заявляет. ■



КОРОТКО

КО ВТОРОЙ ГОДОВЩИНЕ

Dark Age of Camelot ее авторы – компания Mythic Entertainment – переиздаст игру, включив в комплект расширение Foundations. Переиздание будет продаваться по цене в $9.99. Также по результатам исследований Deloitte & Touche компания вошла в список пятидесяти наиболее динамично развивающихся фирм штата Вирджиния.

ОНЛАЙНОВАЯ СТРАТЕГИЯ

Ballerium перенесена на «когда-нибудь в 2004», однако бета-тестирование компания Majorem обещает начать уже в районе ближайшего Рождества.

БЕШЕНЫЙ ТИГР

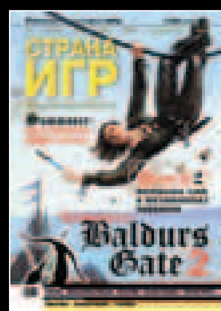
Новый воргеймовый проект ProSIM и Shrapnel Games называется Raging Tiger: The Second Korean War, а посвящен он, как нетрудно догадаться, войне в Корее. Достоверность миссий должно обеспечить использование в создании игры советских военных карт. Кампания будет сюжетная, линейная, но свободная – то есть для прохождения миссии совершенно не обязательно проходить все предыдущие. Более пока ничего конкретного об игре не сообщается, кроме того, что релиз предварительно намечен на июнь следующего года. ■

FLASHBACK

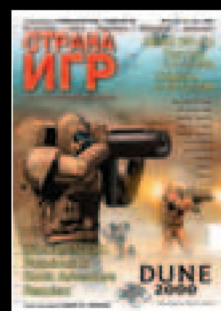
А. ГЛАГОЛЕВ (GLAGOL@GAMELAND.RU), А. ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU)

1 ГОД НАЗАД

3 ГОДА НАЗАД



5 ЛЕТ НАЗАД



Обложка говорит сама за себя: The Lord of The Rings – вот к чему были приковано внимание всей игровой общественности! Потрясающий action, перемежающийся великолепными сценами из фильма захватил всех счастливых обладателей PlayStation 2. Центральный материал от А. Купера, посвященный этому грандиозному событию, дополнен обзорами игр на толкиеновскую тематику для PC и GBA.
Не была забыта и одна из крупнейших игровых выставок в мире – Tokyo Game Show 2002. Кстати, в нынешнем номере вы найдете отчет вездесущего Купера о токийском шоу две тысячи третьего года. У вас, дорогие читатели, сть прекрасная возможность сравнить оба материала – такой анализ несет массу занятных открытий!
Главными претендентами на хит в прошлом году были Tom Clancy's Splinter Cell и «Завоевание Америки». Оба претендента давно уже вышли в свет и всем доказали свое законное право на звездный статус. ■

В ту пору в сказку веди только одни врата – Baldur's Gate II. Игра получила девять из десяти. А подняться на верхнюю строчку ей помешало лишь одно обстоятельство: «Будь это аддон – заработал бы 10 баллов и почивал на лаврах. А при теперешнем раскладе – увы, приходится немного скостить. За консерватизм» (конец цитаты).
Всем поклонникам творчества Вячеслава Назарова советую перечитать обзор игры «Штырлиц2: Танго в Пампасах». И хотя сам проект ничем особенным не выделяется, статья Славы, как всегда, искрометна и увлекательна.
Одним из самых ярких материалов номера по праву может считаться статья небезызвестного оперуполномоченного Гоблина о небезызвестной игровой компании id Software, которая так называется потому что «в недрах компании, в самых непроницаемых глубинах, так же как и в названии, сидит id – свирепое, предельно агрессивное, запредельно похотливое, жестокое и мстительное Оно.» ■

Журнал значительно похудел, сев на посткризисную диету, однако продолжал регулярно выходить в свет и давать своим читателям свежую информацию о самых главных проектах той поры.
А главным в ту пору был SimCity 3000. Дмитрий Эстрин признался, что «написанию этой статьи предшествовали долгие споры с Сергеем Овчинниковым. Между прочим, с оттенком физической расправы. Кто будет писать окончательное предрелизное preview SimCity 3000 – этот вопрос оказался для нас более важным, чем могут предположить непосвященные. Не буду вдаваться в подробности. Просто, как выяснилось, SimCity нравится нам обоим. Причем, мне чуточку больше. Посему мне и выпала честь написать эту статью».
Activision на 10 лет получила лицензию на разработку и издание всех игр по вселенной Star Trek, а также на съемку кинофильмов на ее основе. Соглашение было заключено с Viacom Consumer Products, действующей в первую очередь от имени Paramount Pictures и Viacom Productions. ■

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, PC, Xbox, GameCube ■ **ЖАНР:** FPS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 32 (PC, Xbox), до 4 (PS2, GC) ■ **ОНЛАЙН:** http://www.xiii-thegame.com
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 31 октября 2003 года (PC, Xbox), 14 ноября 2003 года (PlayStation 2, GameCube)

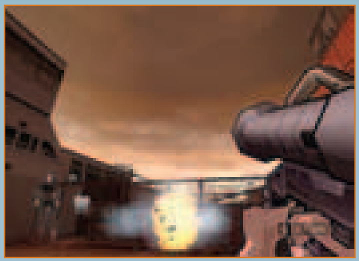
XIII

Ubisoft крутеет на глазах. Констатацию и последующее доказательство этого тезиса содержал материал об амбициозном псевдоплатформере Beyond Good & Evil в прошлом номере «СИ». Развиваем тему: Ubisoft крутеет во всех направлениях, наступая разом по нескольким фронтам. Очередной бастион, готовый вот-вот низвергнуться к ногам торжествующих галлов мелкой каменной крошкой, – исконно американская вотчина, шутеры с видом от первого лица.

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

FPS бывают разные, но все-таки по большей части со штатовским гражданством. Попытки бросить вызов американской монополии в жанре столь немногочисленны, что поддаются попальцевому пересчету. 3D-шутеры, конечно, бывают и японские (при словах «японский FPS» в дверь скребется призрак тормозной, дикой ликом King's Field), и британские (заслышав названия GoldenEye 007 и Perfect Dark, редакция отдает честь стоя), и чешские (Operation Flashpoint), а порою даже русские (Kreed, да) случаются. На Украине, вон, тихонько наливается кислотными дождями S.T.A.L.K.E.R. и легонько колосится Xenus – по-прежнему темные лошадки, несмотря на живой Чернобыль в первой и тонны наркоты во второй. Племя же с клеймом «Made in USA» многочисленно, добротно сработано, обычно высокотехнологично и любо широким массам. Doom, Quake, Unreal, Half-Life, Counter-Strike – эти киберспортивные брэнды синонимичны жанру FPS как таковому, они его

В левом углу, чуть правее, да-да, где вместо елки стоит пустота – рядом на полке портрет Соловьева с дикою порослью в области рта…



В недостатке крови игру упрекнуть нельзя.

плоть от плоти, основание, не иссякающий источник. Продолжение Kreed наверняка будет встречено с приподнятой бровью, сиквел Perfect Dark чуть всколыхнет ряды приставочников… анонс новой Half-Life едва ли не перевернул индустрию с ног на голову, как и объявление о разработке Doom 3 годом раньше. И тут появляется бравая команда из парижского офиса Ubisoft со своими наполеоновскими планами и недюжинными амбициями. На что надеются корпящие над проектом XIII французы, откуда такая уверенность в успехе? Сейчас узнаете.

НА ЗЛОБУ ДНЯ

В качестве основы для игры выбрано произведение вполне солидное, по меркам европейской поп-культуры, хоть и малоизвестное за границами Старого Света – серия комиксов творческого дуэта Вильяма Ванса (William Vance, художник) и Жана Ван Хамма (Jean Van Hamme, сценарист), издающаяся во Франции и Бельгии с 1984 года. На данный момент под маркой XIII вышло четырнадцать альбомов, повествующих о сети заговоров, опутавших весь земной шар в альтернативной реальности. Эдакая смесь «Секретных материалов» и «Сумеречной зоны», добротный рисунок и крепкий сюжет безо всяких там супергероев в малиновых трико. Первоисточник выбран метко: сценарист Ван Хамм почти два десятилетия назад предвосхитил захлестнувшую сегодняшний мир атмосферу страха и паранойи; в начале нового века сюжетные хитросплетения XIII актуальны как никогда.

XTRA LARGE

XIII, римские цифры «тринадцать» – татуировка, давшая прозвище страдающему амнезией главному герою. Очнувшись на одном из пляжей Восточного побережья США и почти сразу же попав под обстрел, он поначалу не в состоянии вспомнить ни своего имени, ни профессии в прошлой жизни, ни причины, из-за которой за ним ведут охоту многочисленные головорезы. Единственная зацепка – ключ к камере хранения одного из нью-йоркских банков. Вскоре, впрочем, выясняется и причина рьяной активности преследователей: его обвиняют в убийстве президента Соединенных Штатов Америки. Доводы обвинения настолько убедительны, что можно было бы сложить лапки и сдаться, но лавры Ли Харви Освальда нашему

ЗВЕЗДНЫЙ ПУТЬ

ГОЛОСА

Ubisoft внимательно отнеслась к вопросам озвучки игры, пригласив известных артистов. «Голосом» главного героя заговорил Дэвид Духовны (David Duchovny) – исполнитель роли агента Малдера в сериале «Секретные материалы»); за генерала Кэррингтона текст читает Адам Вест (Adam West) – в шестидесятых ему довелось сыграть Бэтмена в одноименном телесериале; а боевую дамочку Джонс озвучила рэп-исполнительница и актриса Ив (Eve) – она снималась в роли Джей Джей в фильме «Три Икса». Звезды наперебой комментируют свое участие в проекте. По словам Духовны, ни одна игра из числа виденных им раньше не похожа на XIII: «Здесь столько киношного саспенса, а сюжет закручен так лихо, что игроки не раз воскликнут «ух!» от удивления». Вест делится воспоминаниями: «Выскакивающие окошки и текстовые звуковые эффекты очень похожи на то, что мы делали в сериале о Бэтмене. Это здорово помогает воссоздать мир графической новеллы!». А Ив просто сказала, что XIII – самая стильная компьютерная игра в ее жизни.

ВДОБАВОК К 15 ВИДАМ ОРУЖИЯ (ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ, ХОЛОДНОЕ, ВЗРЫВЧАТКА) ПРЕДУСМОТРЕНО ОКОЛО ДВУХ ДЕСЯТКОВ ПРЕДМЕТОВ ПОВСЕДНЕВНОГО ОБИХОДА, ГОДЯЩИХСЯ ДЛЯ САМООБОРОНЫ. СТЕЛС-СОСТАВЛЯЮЩАЯ РЕАЛИЗОВАНА КАК В ЛУЧШИХ ДОМАХ: И ТРУПЫ ПРЯТАТЬ ПРИДЕТСЯ, И В ТЕНЯХ КРАСТЬСЯ, И СИГНАЛИЗАЦИЮ ОТКЛЮЧАТЬ. БЕЗ ЭТОГО НЫНЧЕ НИКУДА.

В принципе, если прицелиться получше, то можно попасть точнехонько между позвонками; неиспорченный берет потом можно будет хорошо толкнуть на рынке.

Вот так, по мнению разработчиков, выглядит офис одной из самых могущественных организаций. ФБР готовится выставить счет за моральный ущерб.

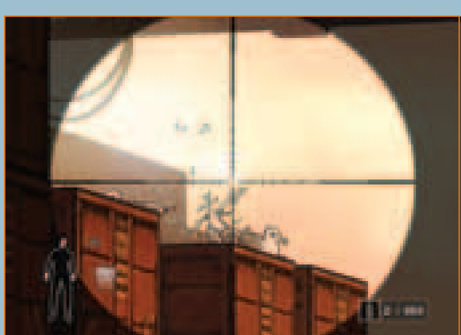
Комиксовая эстетика правит бал. Драматические раскадровки, выстрелы с непременным «БУМ!» на заднем фоне…

ДЕВЕЛОПЕРЫ СНАБДИЛИ ДЕЙСТВИЕ ЧИСТО КОМИКСНЫМИ ПРИБАМБАСАМИ ВРОДЕ ВЫСКАКИВАЮЩИХ В ОСОБО ДРАМАТИЧЕСКИХ СЦЕНАХ РАСКАДРОВОК И ГРАФИЧЕСКИХ ИЗОБРАЖЕНИЙ ЗВУКОВЫХ ЭФФЕКТОВ ВРОДЕ «БА-БАХ!!!».

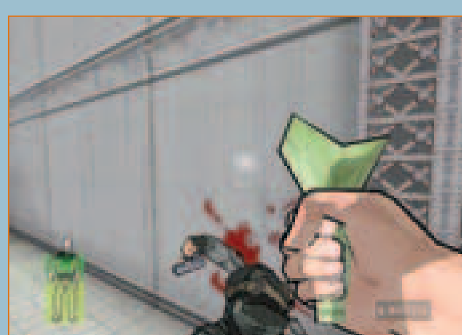
герою не по нраву – тем более, что, цитируя приложенный пресс-релиз, «смутная, непонятно откуда взявшаяся вера в доброту своей натуры не позволяет ему поверить в то, что он убийца». Естественно, лучший способ доказать, что ты не убийца – перебить поголовно всех, кто исповедует противоположные взгляды на проблему. Чем нам и предлагают заняться на тринадцати уровнях игры.

ТРАХ-ТАРАРАХ!!!

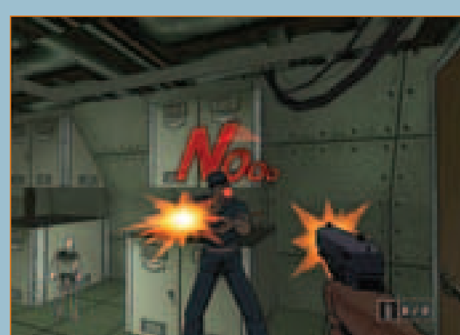
Храбрецы из Ubisoft – первые и пока, мнится, единственные разработчики, решившиеся ваять FPS с графикой в стиле cel-shading. Специфическая обработка 3D-моделей и особые техники освещения, дебютировавшие в Jet Set Radio (Sega, 2000) на Dreamcast, быстро стали общим местом платформеров, шутеров и даже гоночных симуляторов (вспомним Auto Modellista от Capcom), однако сочетание шутера с видом от первого лица и «мультяшной» графики долгое время казалось противоестественным – пока авторы XIII не доказали обратное. Оказалось, от «мультяшности» до уподобления комиксу – один шаг. Эффекты cel-shading позволили декорировать трехмерную среду таким образом, чтобы она напоминала страницы графической новеллы. Рисованными выглядят все детали уровней, оружие, модели врагов, самого XIII и встречающихся на его пути персонажей. Девелоперы пошли дальше, снабдив действие чисто комиксными прибамбасами вроде выскакивающих в особо драматических сценах раскадровок и графических изображений звуковых эффектов вроде «БА-БАХ!!!» или «БУ-УМ!!!». Что-то похожее обладатели Mega Drive видели в легендарной Comics Zone, только здесь мы имеем дело с FPS – следовательно, эффект погружения в атмосферу комикса многократно усиливается за счет зрительской перспективы. Выкрикиваемые против-



Одно из самых приятных орудий убийства в игре – и шкурку не попортишь, и не засветишься.



Вот этой недрогнувшей рукой наш забывчивый герой отоварит большинство противников.



Кричать «Нет!» уже поздно – через мгновение мозги противника окажутся на стене.

ИСКУССТВЕННЫЙ РАЗУМ

ОБЫЧНЫЙ НЕДОСТАТОК FPS

Мы испытали на себе искусственный интеллект XIII на E3 и ECTS 2003 и честно признаемся, что какими-либо чудесами сообразительности компьютерные противники нас не поразили. Враги подбегают, стреляют, уворачиваются – иногда успешно, часто невпопад, демонстрируя то вполне здравую рассудительность, то кратковременные вспышки слабоумия. В общем, имеется некий баланс, однозначно мешающий заявить о слабости AI. Видали гораздо хуже, а вот насчет «лучше» надо еще подумать. Игры избранного жанра гениальностью противников, как правило, не блещут.

Когда стоматолог видит такое «БАМ!», он радостно потирает руки.

никами фразы появляются на экране в виде «пузырей» с текстом, звуки шагов сопровождаются вспыхивающими надписями «Топ-топ-топ», а попадание выпущенной из снайперской винтовки пули в бренное тело врага иллюстрируется несколькими кадрами, «зарисованными» с наиболее выгодных ракурсов. Насколько мы смогли оценить на прошедших в этом году игровых выставках, все четыре версии XIII идентичны в изобразительном плане, а модификация движка Unreal везде справляется с демонстрацией комиксных красот. Для каждой из платформ была проведена кропотливая оптимизация, и даже PlayStation 2, чисто технически проигрывающая остальным конкурентам, выдерживает частоту кадров на приемлемом уровне без бросающихся в глаза жертв в области детализации.

ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР

Одиночный режим, как уже говорилось, разбит на 13 уровней, каждый из которых предполагает выполнение ряда определенных заданий. Незаметные проникновения на охраняемые объекты, убийства, похищение различных предметов – все пункты этого списка не по наслышке знакомы любому энтузиасту поджанра тактических FPS. Время от времени XIII (персонаж, не игра) сможет делать робкие шаги на почве борьбы с амнезией, вспоминая детали прошлой жизни: к примеру, чтение хранящегося в секретных архивах ФБР досье поможет освежить в памяти забытые навыки и умения. Последние, разумеется, пригодятся при выполнении боевых задач – в качестве ценного дополнения, разнообразящего основное времяпрепровождение, сиречь прицельную и не очень стрельбу по движущимся мишеням. Удачная модель управления предполагает не только беготню (хождение, стрейф, оглядывание по сторонам) и ведение огня, но и выполнение контекстных действий, в коих недостатка уж точно не наблюдается. Вдобавок к 15 видам оружия (огнестрельное, холодное, взрывчатка) авторами игры предусмотрено около двух десятков предметов повседневного обихода, годящихся для использования в качестве объектов самообороны. Достаточно нажать кнопку действия в тот момент, когда на такой предмет указывает контекстный курсор, и XIII сможет применить деталь интерьера – будь это стул, пепельница, бутылка или зеркало – по отношению к нападающим. В лучших традициях Metal Gear Solid

Все прутся, прутся; снаряды врутся – ты можешь необыкновенно тусануться! Для глухих имеется письменная подсказка.

Путь героя тернист и устлан трупами, но в конце его ждет прекрасная принцесса.

Чем быстрее вы будете жать на курок, тем дольше проживете.

Летальных исходов в игре хватает, и они весьма разнообразны. Это радует!

ИПОСТАСИ МУЛЬТИПЛЕЕРА

ПОДРОБНОСТИ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ РЕЖИМОВ ИГРЫ

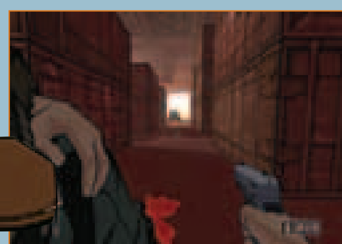
Большинство современных приставок дают играющему возможность выйти на просторы сети, и каждая из версий XIII обладает собственной подборкой многопользовательских режимов.

PlayStation 2: вплоть до четырех игроков смогут соревноваться онлайн в двух режимах: Power Up и Hunt. Первый – вариация классического deathmatch с кучей power up'ов, второй – преследование цели на карте, причем цель эта уменьшается в размерах с каждым попаданием по ней из вашего оружия. Очки, ясное дело, начисляются за количество попаданий.

Xbox поддерживает офлайновые сражения четырех игроков по split-screen, и в дополнение к обычным вариациям сетевого рубилова через сервис Xbox Live, может похвастаться эксклюзивным режимом Sabotage – две команды смогут померяться силами, пытаясь удержать контроль над стратегически важными объектами на уровнях.

GameCube: опять-таки, четыре игрока смогут ощутить все прелести боев по split-screen (особенно при наличии крупного телевизора) в режимах Deathmatch, Team Play, Capture the Flag и Hunt. Онлайновых баталий, похоже, в ближайшее время не предвидится.

PC: восемь человек одновременно на каждой карте в сетевом режиме, плюс специально написанный редактор уровней на радость юным архитекторам.



Беготня по коридорам была бы скучна, если б не стрельба.

Убийство – мое ремесло. И мне нравится моя работа!

вам позволено брать заложников и использовать их как живые щиты, а о знакомстве девелоперов с сериалом Tenchu говорит наличие портативного гарпуна с прочным тросом, с которым даже самая неприступная стена превращается в кратковременную заминку на пути к цели. Стелс-составляющая реализована как в лучших домах: и трупы прятать придется, и в тенях красться, и сигнализацию отключать. Без этого нынче никуда.

С ЗАМАХОМ НА RPG

В своих разборках с коррумпированными политиками, военными чинами, мафиози и собственной амнезией наш герой не одинок. Проявляя активное участие в продвижении игрока по сюжетной линии, доброму молодцу пособствуют (и мешают) несколько NPC. Среди них близкий друг убиенного президента Шеридана, генерал Кэррингтон; ассистентка генерала, красивая и смертоносная майор Джонс; глава антитеррористического отдела ФБР полковник Эймос. О важной роли этих персонажей говорит продюсер игры Жюльен Барес (Julien Bares): «Наличие множества сцен с участием NPC переводит XIII из стана интересных с точки зрения геймплея, но однобоких шутеров, в лагерь, где границы между жанрами стираются. Уже сейчас сложно сказать, что же перед нами: артистичный FPS, экшн-квест или R ранным сюжетом. Попробуйте вспомнить, когда такое случалось в последний раз? Ага, разве что в Metroid Prime.

ХОРОШ? ХОРОШ.

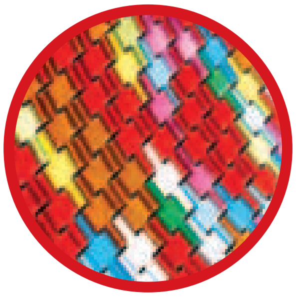
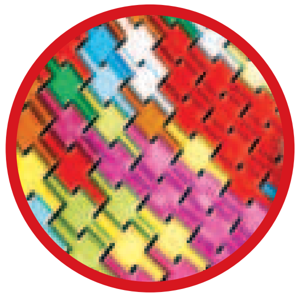
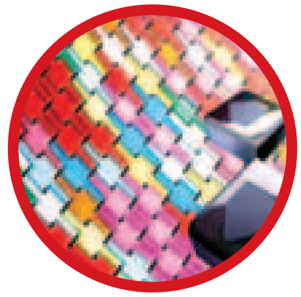
Да, это по-прежнему трехмерный шутер с видом от первого лица. Headshot всегда останется headshot'ом. Но посмотрите, под каким соусом нам его подают гурманы из Ubisoft: свежей (с поправкой на жанр) визуальной концепции и отработанной на известных комиксах истории уже достаточно, чтобы прочить XIII теплое местечко в пантеоне наиболее популярных проектов года. Получается, французы попали в точку и теперь смогут потеснить американцев, производителей лучших FPS? Сомневаемся, что они вообще ставили перед собой такую цель. Вряд ли в Ubisoft рассчитывают сделать из XIII новую киберспортивную дисциплину или поразить нас невиданной технологической мощью – они просто делают качественную игру, обладающую большим количеством уникальных, запоминающихся черт. Таков, если хотите, французский подход к жанру. И он нам определенно симпатичен. ■

ВСКОРЕ ВЫЯСНЯЕТСЯ И ПРИЧИНА РЬЯНОЙ АКТИВНОСТИ ПРЕСЛЕДОВАТЕЛЕЙ: ВАШЕГО ГЕРОЯ ОБВИНЯЮТ В УБИЙСТВЕ ПРЕЗИДЕНТА СОЕДИНЕННЫХ ШТАТОВ АМЕРИКИ.

Убивать в темных зарослях – волнующее и романтичное занятие.

Убивать на вечерних улицах – успокаивающее и убаюкивающее дело.

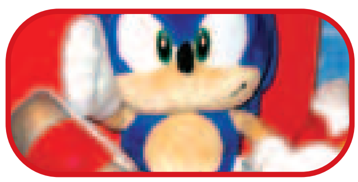
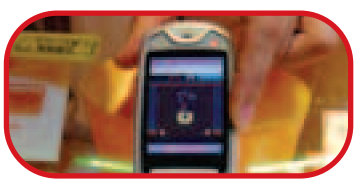
Убивать в закрытых помещениях – вещь несколько депрессивная, но не менее приятная.

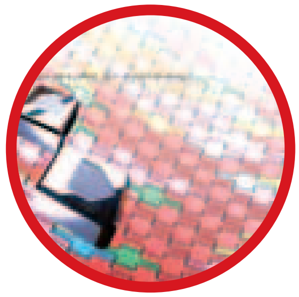




26-28 сентября, выставочный центр Makuhari Messe в Тибе, одном из городов-спутников Токио. Райские кущи, сущая Мекка для геймеров. Главная в Японии и самая посещаемая на планете игровая выставка, ориентированная, в отличие от лос-анджелесской E3 или лондонской ECTS, не на инсайдеров индустрии, а на обычных игроков. Для разработчиков и издателей – только первый день, пятница; в выходные на TGS может попасть любой желающий, билетов хватает на всех. Официальные речи и деловые встречи – в пятницу, вавилонское столпотворение с косплеем и прочими милыми гла-

TOKYO GAME

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ valkorn@gameland.ru



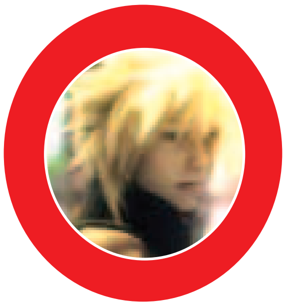
зу излишествами – в субботу и воскресенье. Очутившись на TGS впервые, вы будете ошеломлены столь блистательным чествованием индустрии счастья для всех и каждого: это ярче, больше, круче и задорнее, чем E3. Здесь нет запрета на продажу игрового мерчандайза, а столкнуться в толпе с любимым персонажем из Final Fantasy так же легко, как сыграть в будущий мегахит, который выйдет на Западе только через год-полтора. Однако в этом году за развеселым балаганом опытный взгляд сразу угадывал серьезную опасность, угрожающую японской игровой индустрии.

SHOW 2003

В оформлении материала использованы фотографии Александра Сафонова

Право произнести приветственную речь на открытии выставки досталось президенту Nintendo Сатору Ивате (Satoru Iwata). Проследив развитие индустрии за последние 20 лет, с момента выпуска восьмибитной Nintendo Famicom и до сегодняшнего дня, Ивата-сан посетовал на избыточную, по его мнению, сложность многих современных видеоигр, отчасти виновную в снижении интереса геймеров к новым проектам. Примером удачного решения проблемы он назвал Pokemon – легкие в освоении игры с глубоким, захватывающим геймплеем. Очередные версии Pokemon (Fire Red и Leaf Green) станут проводниками стандарта беспроводной связи, разработанного для Game Boy Advance совместно с Motorola. Специальный адаптер позволит не только играть на двух GBA без помощи линк-кабеля, но, возможно, скачивать дополнения к играм со «станций передачи данных» в магазинах. Далее Ивата объявил о растущем интересе Nintendo к Китаю. Компания через своего посредника Shinyu Technology Ltd. вскоре запустит там приставку iQue по цене в 498 юаней ($60). Новая консоль создана с учетом специфики китайского рынка: аппарат с неназванными пока техническими характеристиками будет проигрывать локализованные версии нинтендовских хитов для Super Famicom и Nintendo 64, цена на эти игры не превысит порог в 48 юаней ($6). В октябре Nintendo также планирует ввести в эксплуатацию в Китае онлайновую систему распространения игр; будет претворяться в жизнь программа субсидирования талантливых китайских разработчиков. Если все эти инициативы позволят удачно тягаться с бушующим в регионе пиратством, аналогичная бизнес-модель может быть применена к другим крупным территориям со схожими проблемами. Намек на нас с вами? Недорогая iQue со слегка устаревшими, но качественными и доступными легальными играми пришлась бы на российских просторах как нельзя кстати.

Ивату-сана на трибуне сменил президент CESA Кэндзо Цудзимото (Kenzo Tsujimoto), в кратком приветственном слове объявивший рекордные числа компаний-участников нынешней выставки (111) и представленных ими игр (500). «Я верю, что посетители нынешней Tokyo Game Show смогут получить новые чудесные ощущения и пережить невиданные приключения», сказал он. Как в воду глядел. Иначе как невиданными приключениями продирание через многотысячные толпы и стояние в многометровых очередях язык назвать не повернется. Справедливости ради надо заметить, что понятие «толпа» в Японии отнюдь не синонимично словам «толкотня» и «давка». В залах Makuhari Messe, где народу набивается что сельдей в бочке, люди как-то ухитряются не наступать друг другу на ноги и, что совсем уж невероятно, не устраивают свалок на раздачах сувениров. Через три дня тотального игрового сумасшествия координатор выставки Юка Игараси (Yuka Igarashi) обнародовала невообразимые цифры: по предварительным подсчетам, в первый день TGS почтили своим вниманием 32176 человек, во второй – 53935 человек, а на третий пришлось аж 63978 человек. Итого: 150089 посетителей супротив 134000 в прошлом году – посещаемость TGS впервые за несколько лет ощутимо выросла. Для сравнения: за три дня на последней E3 побывали только 62000 человек. А CESA уже лелеет планы увеличить продолжительность TGS до четырех дней...



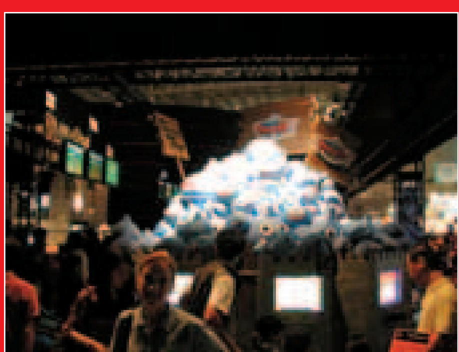
SQUARE ENIX

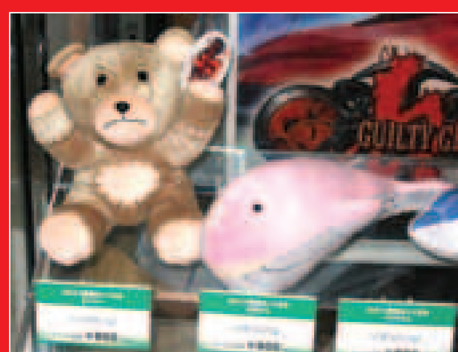
Большинство прибывших на выставку направлялись прямиком туда, где под ажурными перекрытиями парили в воздухе гигантских размеров чокобо из Final Fantasy и слайм из Dragon Quest. Здесь поджидали трейлеры Kingdom Hearts II (PS2) и Kingdom Hearts: Chain of Memories (GBA). Портативная версия выглядит как обычный изометрический 2D-платформер - то есть вполне миленько, причем в игре обещаны даже какие-то «реалтаймовые полигонные видеоролики». Не спрашивайте, каким образом их планируется реализовать на GBA - за что купили, за то и продаем. Герои же полновесного PS2-сиквела повзрослели (увы, Гуфи не отрастил шерсть на груди, речь идет о персонажах Square) и, как подметил американский коллега, наконец-то доросли до размеров своей обуви. Трейлер KHII не явил миру никаких геймплейных сцен: проект на ранней стадии разработки и вряд ли появится в играбельной форме раньше E3 2004 года. Тецуя Номура (Tetsuya Nomura) уже подобрал диснеевских персонажей, сейчас идет выбор участников из Final Fantasy и других игр от Squenix. Оказались небеспочвенными слухи о создании римейка/продолжения легендарной FFVII (хотя нам по-прежнему кажется, что наиболее достойный кандидат на переработку – несравненная FFVI). Ожидаемой всеми игры, правда, не будет. Вместо нее свет увидит 60-минутный CG-фильм под названием Final Fantasy VII: Advent Children. Оказывается, с крахом Square Pictures амбиции Хиронобу Сакагути (Hironobu Sakaguchi) не развеялись – продолжающий сюжет игры Advent Children доберется до нас на DVD в 2004 году. На огромном экране крутили суперэксклюзивный («извините, снимать строго запрещено!») полминутный отрывок с бьющимися на мечах Клаудом и Сефиротом, вызывая у кучкующихся фэнов оргазм и ступор в равных пропорциях. За исключением этих анонсов и облюбованного детишкам уголка с горой надувных слаймов, Squenix ничего из ряда вон выдающегося не показала. О новом Dragon Quest и Ambrosia Odyssey слышно только, что «они будут». Как FF, так и DQ портируют на мобильные телефоны стандарта imode (пользователям GSM просьба не беспокоиться). Под маркой Drag-on Dragoon (Drakengard по-гайдзински) на PS2 маскируется бесстыжая копия Panzer Dragoon Orta – в меру красивая и с возможностью драться спешившись. Неплохо, разве что моментально забывается. В Front Mission 4 (PS2) на удивление слабая графика, хотя вряд ли это расстроит хардкорных ценителей стратегической серии – они охотно купят и сборник Front Misson Complete, куда вошли три предыдущих части. Больше и в самом деле ничего стоящего не было, только плюшевый чокобо туда-сюда разгуливал. Японские симуляторы бейсбола вас вряд ли интересуют, правда?

Драка Клауда с неизвестным персонажем в Advent Children.

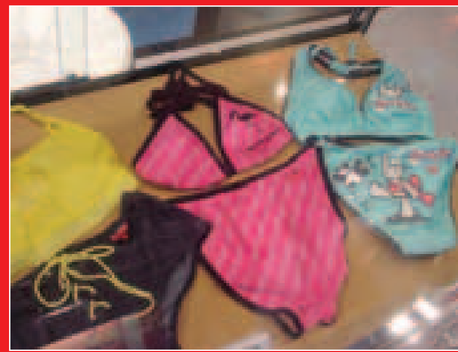
Drakengard создана для тех, кому жалко тратиться на Xbox.

Сора в Kingdom Hearts II обзавелся стильным черным костюмчиком.





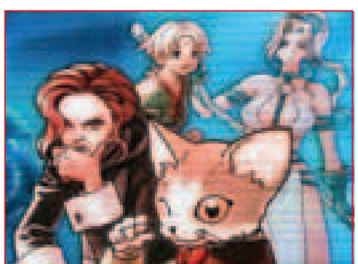
大秦悍将
Бессмертные Воины Шихуана
17 уникальных карт
17 видов оружия
Выбор персонажа и боевого робота
Воплощение атмосферы Древнего Китая, Тибета и Египта
Возможность игры через Интернет
EPIE GAME
© 2003 E-Pie Entertainment. All rights reserved.



KONAMI

Сюда, естественно, ходили играть в полностью готовую Castlevania: Lament of Innocence (PS2). Это, если кто не в курсе, современный такой 3D-платформер, вроде как Devil May Cry, только с хлыстом вместо меча. Доброе имя Castlevania к нему как-то не особо клеится, однако игра вполне удачная – легкое нарекание относится лишь к камере, всегда центрующейся на вашем герое в момент входа в комнату и мешающей оглядеть кишащее врагами помещение. В остальном проект настолько хорош, насколько может быть хорошим 3D-воплощение классической двухмерной легенды. У Konami, пожалуй, был самый обширный стенд – не в последнюю очередь благодаря недавно примкнувшим к ней Hudson и Genki. Последняя выкатила стритрейсерскую Kaido Blade 2: Chain Reaction (PS2), похожую на попытку нажиться на грядущем шквальном успехе Need for Speed: Underground от Electronic Arts. Hudson представила классные PS2- и GC-римейки двух преданий старины глубокой: снабженный удобным интуитивным управлением PC Genin (Bonk) и фигурировавший только на видео, но от этого ничуть не менее кавайный Adventure Island с «пластилиновой» графикой. Еще одно переложение классики – Gradius V (PS2) – живьем выглядит так же сногсшибательно, как на скриншотах. Настоятельно рекомендуем поклонникам Ikaruga. Не обошлось и без дежурной насмешки от Хидэо Кодзимы (Hideo Kojima): трейлер Metal Gear Solid 3 (PS2) ничуть не отличался о того, что нам показывали месяцем раньше в Лондоне. Ага, с крокодилом в конце. Что до Metal Gear Solid: Twin Snakes для GameCube, то, хоть ролики для нее теперь и режиссирует Рюхэй Китамура (Ryuhei Kitamura, автор культового трэш-боевика Versus, в российском варианте – «Противостояние»), проект по сути своей остается первой MGS – и заново играть в нее попросту не тянет. Наверное, где-то даже обитают люди, умудрившиеся пропустить MGS, но вряд ли кто-то из них согласится обзавестись GameCube дабы восполнить досадный пробел. В конце концов, игра давно вышла на PC, а заметных сюрпризов выставочный ролик (см. наш CD) так и не явил. Gensou Suikoden IV (PS2) волшебным образом похож на четвертую часть Suikoden – чуть красивее третьей и без надоедливой тормозни.

Castlevania в 3D – не так плохо, как может кому-то показаться.


Вот всего четверо из ста восьми персонажей Suikoden IV.

Снейк выясняет отношения с Отаконом в Twin Snakes (GC).

CAPCOM

Натуральная самурайская вотчина: тут балом правила Onimusha 3 (PS2) – единственная во всей вселенной игра, где Жан Рено разговаривает с крохотными феечками и хлещет супостатов лазерным лассо. Очень красивый проект, похвальное завершение основной линии сериала. Onimusha Buraiden (PS2) оказалась потасовкой в духе Power Stone или, скорее, Super Smash Bros. Melee, рассчитанной на перманентное поддержание кучи-малы с участием четырех игроков. Maximo 2 была похожа на оригинал, только лучше, а приуроченный к 15-летнему юбилею Super Street Fighter II Championship Mega Maxi EX Turbo Edition смотрелся, как и положено, на уровне качественного проекта для Super Famicom. Biohazard 4, так в этих краях зовется Resident Evil 4, проявилась только в облике невразумительной и многообещающей видеозаписи, а трейлер продюсируемого Синдзи Миками (Shinji Mikami) проекта Killer 7 вообще воспринимался как форменное издевательство. Понятно, что вызывающе поганый внешний вид должен привлекать внимание (вскоре в прессе обязательно зазвучат фразы о «стильности» и «тонком вкусе авторов» Killer 7), но всему должен быть предел... Rose of Glass (PS2) даже не маскируется – ну и что, что клон Silent Hill, а вы что хотели? – и получает с полки пирожок за самый скучный трейлер выставки. Capcom, кстати, издает в Японии The Getaway (PS2) – учитывая неожиданно высокий рейтинг, выставленный Grand Theft Auto III (PS2) дьяволами-реваншистами из Famitsu, у детища Team Soho даже есть скромные шансы на успех на местном рынке. Одиночный режим Resident Evil: Outbreak запомнился управляемыми компьютером напарниками, беспомощно бегавшими кругами вокруг зомби – пока тех их не сжирали. Прозрачный намек на превосходство онлайновой составляющей?

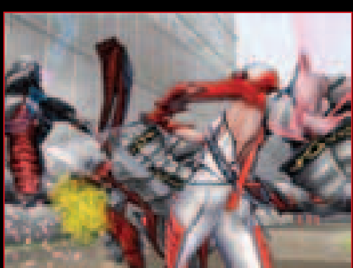
Всем бояться! В напарнику этого человека Жан Рено и феечки!

Теперь у владельцев PS2 есть свой аналог Smash Bros.!

А Щербакову нравится...

SEGA

Почти сплошное разочарование. Из выставленных игр только Billy Hatcher & the Giant Egg (GC) от автора Соника Юдзи Наки (Yuji Naka) вправе называться настоящим сегowским хитом – с четким управлением, красочным миром и прилипчивым звукорядом. С оставшимися представителями шоу-линейки творилось что-то непонятное: в вольном сиквеле Shinobi, Kunoichi (PS2), прилично смотрелась только главная героиня, носящаяся по ужасающим в своей примитивности фонам; при взгляде на бессчетные переиздания в серии Sega Ages 2500 (Virtua Racing, Golden Axe, Hokuto no Ken (Black Belt в западной версии для Master System) Space Harrier и Gain Ground) наворачивались слезы жалости – неужели такой компании, как Sega, больше нечего показывать? Где же Virtua Fighter Quest и аркадный SDF Macross от AM2? Вместо него Нориеси Оба (Noriyoshi Oba) демонстрировал игру, где девица скакала на лошади, и лошадь делала кувырок назад – потом выяснилось, что это ни что иное, как Sakura Taisen V Episode 0 (PS2), с которой Red Entertainment задумала выходить на американский рынок. Общую скудность экспозиции прикрывали изображения Соника во всех возможных ракурсах: мультиплатформенная Sonic Heroes (GC, PS2, Xbox) уже одной ногой в магазинах. В дальнем уголке, между прочим, был замечен стенд с оригинальными дизайнами героев Phantasy Star пятнадцатилетней давности, за авторством самой Риэко Кодамы (Rieko Kodama, редкое в Японии явление: женщина – игровой продюсер. В послужном списке великолепная Phantasy Star, Skies of Arcadia и другие работы Overworks).



Kunoichi красива только на постановочных скриншотах.

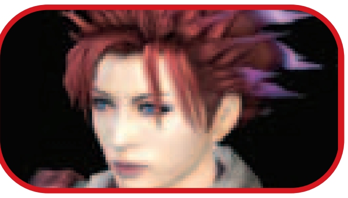
Посмотрим, удастся ли новой героине Sakura Taisen завоевать мир.

Римейк Golden Axe в серии Sega Ages 2500. Душераздирающе.

NAMCO

Основной акцент был сделан на R: Racing Evolution (Xbox, GC, PS2), крутившуюся на нескольких десятках демо-юнитов. Новая Ridge Racer, кажется, многое теряет в попытках быть похожей на Gran Turismo: аркадный драйв уступил место чуть ли не симуляторной серьезности (реальные машины, настоящие трассы) – при том, что здешний Nissan Skyline ведет себя на дороге как танк. Breakdown (PS2) был бы похож на обычный FPS, только в обычных FPS игрок не ест бургеры с видом от первого лица. Nina (PS2) – бенефис наиболее дурновкусно одетой героини Tekken – оказался еще одним клоном Onimusha, показанная на видео Xenosaga Episode II: Der Wille Zur Macht (PS2) была предсказуемо красива, а графика Time Crisis 3 (PS2), положа руку на сердце, могла бы быть и получше. Мелькавший на экранах Ace Combat V смотрелся многообещающе. В хитросплетениях экшн-режима потенциального ролевого флагмана Baten Kaitos (PS2) от Monolith черт ногу сломит, но поистине великолепное визуальное исполнение стоит того, чтобы разобраться в системе боя, основанной на игральных картах.

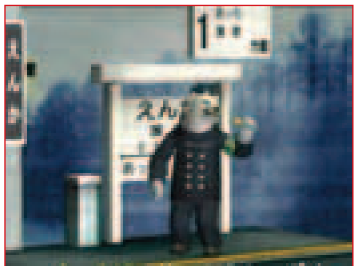
Персонажи Xenosaga II милы, как никогда.



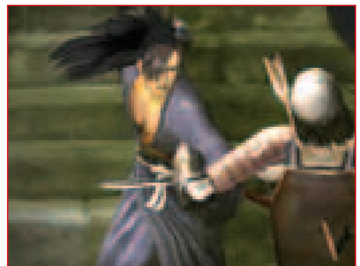
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Обычный показушный стенд Sony: роскошные декорации, где ютятся несколько новинок и миллион уже вышедших игр. Как и на других крупных игровых смотрах текущего года, неизбежными флагманами компании были Gran Turismo 4 и Eye Toy: Play. О GT4 «СИ» пишет регулярно, да и демо-версия на TGS целиком повторяла свою сестрицу с недавнего PlayStation Experience, а вот с оккупирующей верхушки британских и российских топов продаж Eye Toy вышла заминка: японская публика фишки не просекла. Хотя по всем прогнозам местная публика должна была принять игровую камеру на ура, посетители высказывали весьма сдержанный интерес. Тонущий в тумане ужастик Siren был слишком похож на Silent Hill, экшн Chane Dive – на старенький Bionic Commando, а вот дальше... Дальше показывали Mojib Ribbon от гениального Масайи Мацууры (Masaya Matsuura). Сиквел сумасшедшей Vib Ribbon (PS one) чудо как свеж и приколен: по ленточке бегут иероглифы, которые надо вовремя «выписывать» управляемой Dual Shock кистью – и тогда они складываются в коротенькие смешные истории, озвученные тоненьким голоском. Что курил Мацуура-сан на этот раз, неизвестно, но факт налицо: проект у него получился играбельный и в высшей степени неординарный. Другой блестящий в своем маразме тайтл от SCEJ называется Kumauta – главный герой там белый медведь, распевающий песни энка. При активной помощи игрока животное сочиняет песни, делает аранжировку и устраивает свой сценический дебют. Радует уже то, что это не клон Devil May Cry. Возвращаясь к более традиционным жанрам, можно упомянуть раннюю версию 3D-боевика Dororo с оборудованным биоимплантами самураем – смесь Shinobi и Brave Fencer Musashi с пока что неудачной камерой и странной системой наведения на врагов.

Mojib Ribbon. Наверное, самая оригинальная игра выставки.



Поющие медведи. До чего в SCEJ додумаются на следующий год?

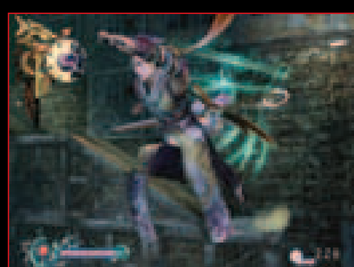


Kumauta пока не производит впечатление суперхита всех времен.

ОСТАЛЬНЫЕ ИГРОКИ

Microsoft обошлась без стенда в главном зале, втиснув небольшой павильончик между стендом Atlus/Takara и пышно оформленным офлайновым представительством Ragnarok Online. Многопользовательская онлайновая True Fantasy Live Online для Xbox Live определенно уступает Final Fantasy XI, щеголяющий китайским колоритом CG-ролик Jade Empire (новой RPG от Bioware) мало кого впечатлил – при этом за закрытыми дверями Microsoft показывала другое видео из игры, с геймплеем на уровне Knights of the Old Republic, только с большим уклоном в реалтаймовый экшн. Томонобу Итагаки (Tomonobu Itagaki) из Tecmo демонстрировал еще более похорошевшую Ninja Gaiden (понятное дело, на видео), не забывая о файтинге-компиляции Dead or Alive Online. Sammy отделались показом Seven Samurai 20XX (клон Dynasty Warriors), плюшевых игрушек и постоянно зависавшей карточной игры на основе Guilty Gear XX для мобильников. На стенде Taito обретались наиболее неотразимые девушки, свежая итерация Energy Airforce (PS2) и невдохновляющий Bijinguai (PS2) – клон Devil May Cry, более известный как «та самая игра с Камуи Гактом». Bandai осталась в своем репертуаре с вагоном и маленькой тележкой лицензированной ерунды. Уму непостижимо, как можно иметь права на Evangelion и Macross, и год за годом клепать на их основе всякий богомерзкий мусор. У Koei не было новой Sangoku Musou (Dynasty Warriors), поэтому и рассказывать не о чем. SNK Playmore хвасталась свеженьким аркадным Metal Slug, PS2-портами King of Fighters 2001 и коротким CG-роликом с героями KoF, вроде бы из грядущей 3D-инкарнации. Поглядим, что получится. Онлайновая революция докатилась до Страны восходящего солнца, корейцы из NCSoft успешно завоевывают японский рынок с Lineage II, поголовно все издатели имеют в своем каталоге один-два онлайновых проекта – тенденция роста популярности сетевых развлечений налицо. Есть в этой гонке и явные аутсайдеры. Когда дело касается N-Gage, Nokia мигом теряет разум: распрощавшись с остатками здравого смысла, компания запускает устройство в Японии. Неважно, что из-за специфики мобильной связи в регионе аппарат не сможет функционировать как телефон, и уж точно неважно, что QVGA-экраны современных японских мобильников качественнее и обладают более высоким разрешением, чем дисплей N-Gage. Так или иначе, Nokia с N-Gage уже умудрилась натворить столько глупостей, что новые инициативы по продвижению игрофона в массы сразу получают статус анекдотов.

Jade Empire использует модернизированный движок KOTOR.



«Срисованный» с певца Гакта герой Bijinguai. DMC, но без Данте.

Чудовищная операция по смене игровой карты для N-Gage.

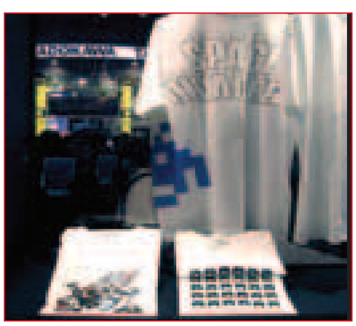
ОБИТЕЛЬ ДРАКОНОВ
Великолепная 3D графика
6 разных видов драконов
Возможность разведения, продажи и обучения драконов
Фантастическое звуковое сопровождение
Изобретательный искусственный интеллект
Возможность игры по сети и через интернет
Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® III 500 МГц;
64 Мб RAM; Видео 16 Мб, DirectX® 8.1; Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования:
Pentium® III 800 МГц; 128 Мб RAM; Видео 32 Мб.
ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ПРОДАЖ И СОТРУДНИЧЕСТВА ОБРАЩАТЬСЯ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-60, E-MAIL: SALES@MEDIA2000.RU. ЗАКАЗ ДИСКОВ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-60, E-MAIL: ZAKAZ-CD@MEDIA2000.RU. ДОСТАВКА ПО МОСКВЕ - БЕСПЛАТНО!!! ПОДДЕРЖКА ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-61, E-MAIL: SUPPORT@MEDIA2000.RU
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл №. 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Blackstar. All rights reserved.

ПОДВОДЯ ИТОГИ...

После знакомства с экспозицией выводы напрашиваются, безусловно, тревожные. Краеугольной проблемой японской игровой индустрии на сегодняшний день является отсутствие инноваций в играх. Понятно, почему компании почти не рискуют выходить на рынок со свежими, непроверенными идеями: цена риска стала слишком велика. Затраты на разработку растут, провалы проектов становятся все более болезненными – даже сама TGS проводится теперь только раз в год, чтобы максимализировать прибыль. PlayStation 2 продолжает безоговорочно доминировать: на долю приставки от Sony пришлось 28% всех показанных на выставке игр, 25% составили проекты для PC и мобильных телефонов, остальные 47% поделили между собой GameCube (6,5%), Game Boy Advance (6,3%), Xbox (2,8%) и другие платформы. Габаритное детище Microsoft влачит в Японии жалкое существование – в неделю по стране со 150-миллионным населением продается около 500 Xbox'ов.

То, что для GBA выйдет меньше новых игр, чем для мобильников – характерный сигнал. На TGS стало известно, что прибыль, которую получает «мобильное» подразделение Namco, превышает доходы от любого другого отдела компании, включая приставочный и аркадный. Ничего удивительного: игры для телефонов просты в производстве/портировании, система оплаты удобна, а пиратства в этом сегменте пока не существует. За неделю талантиливый программист может написать вещицу, способную принести большую выгоду, чем консольный или компьютерный проект, находящийся в разработке годами. И это только цветочки. По словам представителей Namco, мелодии звонков еще выгоднее, чем игры. Нынешние японские телефоны имеют полноцветный дисплей с разрешением 160x120, поддержку Jawa и 40-голосный полифонический звук, а всего за 300 иен ($2.70) подписчик сервиса Namco в течение месяца может скачивать игры и мелодии без всяких ограничений. Можно по-прежнему смеяться над игрушками с мобильных телефонов – но Namco с ее сотнями тысяч подписчиков, каждый из которых тратит по три доллара в месяц, смеется громче.

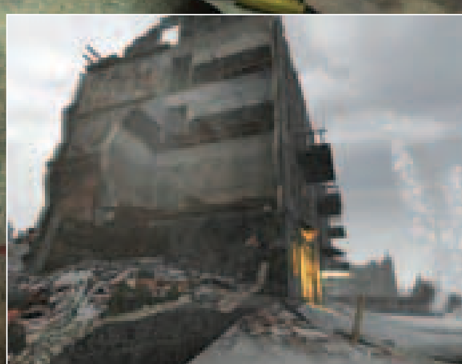
Боязнь рисковать приводит к тому, что японские компании штампуют проекты-близнецы. Такое впечатление, что все привезли на TGS одну и ту же игру. С расстояния нескольких метров Castlevania, Devil May Cry, Shinobi, Shadow Hearts 2, Bijinguai, Kunoichi и даже Lineage II выглядят практически одинаково. Дело не в том, что какие-то игры, в конечном счете, лучше других – ситуация слишком напоминает начало девяностых с миллиардом одинаковых платформеров, от которых в лучшем случае рябило в глазах; а если копнуть поглубже – то и крах американской индустрии в первой половине восьмидесятых, когда число клонов Space Invaders и Pong превысло все разумные рамки, и публика просто отвернулась от игр. Японская индустрия, исторгающая сейчас клон за клоном, римейк за римейком, демонстрирует опасные признаки стагнации. Необходимо, чтобы разработчики перестали оглядываться назад в поисках материала для переизданий, но для этого нужно самортизировать риски, иначе повторится печальный опыт шедевральных Vib Ribbon, Space Channel 5 и Rez, провалившихся на всех трех основных рынках как раз из-за своей уникальности. Именно для амортизации рисков слились Square и Enix, Konami поглотила Hudson и Genki, а Sega провела крупномасштабную реорганизацию отделов. Большие рыбы едят рыбешек поменьше, и как бы мы не относились к происходящим процессам, они закладывают базис для оздоровления индустрии. Остается дождаться Tokyo Game Show 2004 и узнать, удастся ли японским игростроителям решить стоящие на их пути сложности. Быть может, анонсы новых консолей и публичный дебют портативной PSP от Sony как-то этому поспособствуют? ■



CALL OF DUTY

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

Прокатиться на этой машине вам уже не удастся, зато как укрытие она вполне сгодится.



В руинах осажденных разрушенных городов могут прятаться многочисленные враги.

Возможность вести прицельный огонь полезна при стрельбе по удаленным целям.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** FPS
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Infinity Ward
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2003 года

http://www.callofduty.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

Как и всегда на войне, в первую очередь страдает мирное население.

Не долго этому танку торжествовать победу. мы себя покажем!

ПЕТР ГОЛОВИН
petr@guides.ru

Тема Второй мировой войны является весьма благодатной почвой для выращивания кино- и игровых проектов различной степени качества. Вечный зов, зажигающий трепетный огонь в душе каждого человека, не зависимо от того, с какой стороны он смотрит на произошедшие шестьдесят лет назад события, заставляет снова и снова обращаться к теме великого противостояния. Создать кинематографичную игру очень сложно, но, похоже, что Call of Duty станет одним из редких случаев гармоничного сочетания хорошей игры и зрелищного фильма, когда происходящие на экране монитора события практически не отличаются по драматизму от таких голливудских хитов, как «Спасти рядового Райана» или «Тонкая красная линия».

Call of Duty создается недавно организованной компанией Infinity Ward. Однако программисты и дизайнеры этой конторы отнюдь не новички на игровом рынке. Компания состоит из двадцати двух бывших разработчиков фирмы 2015 Inc., имеющих непосредственное отношение к одному из лучших экшнов на тему Второй мировой – Medal of Honor: Allied Assault. Поэтому нет ничего удивительного в том, что первая игра новоиспеченной студии снова посвящена борьбе с немецкими захватчиками. Но, несмотря на явную преемственность, все сравнения нового проекта с военным хитом двухлетней давности, являются абсолютно условными, ведь Infinity Ward создает игру совершенно другой направленности, нежели ее знаменитая предшественница, не изменяя, впрочем, основным принципам геймплея, заложенным в серии Medal of Honor. По словам создателей, они хотят сделать самый динамичный FPS, посвященный событиям Второй мировой войны, и надо признать – пока у них все получается.

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВЕДЛИВОСТЬ

Первое, и одно из основных отличий Call of Duty заключается в том, что те-

Ночные бои со шквальным огнем, разрывами снарядов, всполохами пуль, криками солдат создают потрясающий эффект присутствия.

У отстреливающегося немца нет никаких шансов противостоять наступающим бойцам.

ОДИН ИЗ ПЕРСОНАЖЕЙ МОЖЕТ ВЕСТИ ОТВЛЕКАЮЩИЙ ОГОНЬ, ТОГДА КАК ОСТАЛЬНЫЕ ЧЛЕНЫ ГРУППЫ КОРОТКИМИ ПЕРЕБЕЖКАМИ ДОБИРАЮТСЯ ДО БЛИЖАЙШЕГО УКРЫТИЯ.

КАЖДОМУ ПО ПОТРЕБНОСТЯМ

Причина, побудившая разработчиков из компании 2015 Inc. покинуть насиженные места, до сих пор является большой тайной. Однако сразу после организации новой студии Infinity Ward, создатели Medal of Honor: Allied Assault были радушно приняты под издательскую опеку Activision, предложившей им долгосрочный выгодный контракт, По договору, подписанному Infinity Ward и Activision, разработчики должны обеспечить выход одного эпизода военного сериала Call of Duty раз в двенадцать месяцев. Первая часть, которой и посвящена эта статья, появится уже осенью, об остальных создатели пока скромно умалчивают.

Вот так, сгибаясь под градом пуль, но не падая духом, наши отцы и деды прокладывали путь к великой победе.

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

Английские коммандос в действии. Пока один красный берет вызывает огонь противника на себя, остальные солдаты пытаются добежать до укрытия.

перь у игрока появился выбор воюющей стороны. Игра поделена на четыре кампании с участием советских, американских и британских армий. Наконец-то разработчики решили соблюсти историческую справедливость, ведь по многочисленным играм подобной тематики можно подумать, что армии Третьего Рейха противостояли исключительно бравые американские солдаты. Call of Duty – это Вторая мировая война увиденная глазами американского, британского и русского солдата. Авторы стараются максимально точно отразить реальные события войны, и поэтому каждая из кампаний происходит в строгом соответствии с историческими фактами. Действия красной армии начинаются в Сталинграде. Одной из самых зрелищных сцен игры должна стать высадка советских войск на берега Волги. Попав на берег, игроку предстоит пробраться к руинам разрушенного города, преодолевая огонь вражеских самолетов и артиллерии и находясь под пристальными взглядами загородительных отрядов НКВД. Настоящий ад, в котором оказывается неопытный новобранец трудно описать словами, но надо отдать должное разработчикам, ведь в небольшом ролике игры, демонстрировавшемся на E3, эта сцена выглядела гораздо эффектнее, чем знаменитая высадка союзников на пляж Омаха. Как и раньше, в таких эпизодах будут активно использоваться скриптовые ролики, придающие кровавым событиям еще больший драматизм. Конечно, сталинградская мясорубка не идет ни в какое сравнение с кампанией американских войск по подготовке плацдарма для высадки десанта союзников в день D, или действиями английских коммандос по саботажу на немецком крейсере «Тирпиц» и подрыву дамбы «Эдер», однако нельзя не отметить отличную проработку игрового процесса для всех воюющих сторон. Игра будет состоять более чем из двадцати разнообразных миссий, включающих в себя ожесточенные сражения в оккупированных городах, задания по поиску и спасению солдат, stealth-миссии, диверсионные операции и даже танковые сражения. Кроме того, нам предоставится возможность покататься на различных видах бронетехники, образцы которой, по словам разработчиков, соответствуют всем тактико-техническим характеристикам своих реальных аналогов.

FIRE IN THE HOLE

Другой особенностью игры станет больший упор на командное взаимодействие. В Call of Duty игроку больше не удастся совершать боевые подвиги в одиночку. Конечно, никто не запрещает принимать огонь на себя и с грозным кличем бросаться на амбразуры противника. Только результаты таких действий, особенно на высоком уровне сложности, приводят к самым трагическим последствиям. Большинство заданий придется выполнять в составе небольшого отряда, а поэтому разработчики большое внимание уделяют искусственному интеллекту бойцов. Ваши братья по оружию больше не будут представлять собой жалкое подобие бездумных истуканов, которые не могут сделать и шага без команды игрока. Судя по небольшому одиночному уровню, представлен-

ПРОСТОТА И УДОБСТВО ИНТЕРФЕЙСА

Сходства между Call of Duty и Medal of Honor становятся заметны сразу после начала игры. Заставки перед уровнями и интерфейс практически не изменились. Как и раньше на экране можно наблюдать небольшой компас, показывающий направление движения и указывающий расположение целей. Только теперь он стал более информативным, и отображает расположение ваших братьев по оружию, позволяя лучше планировать атаки.

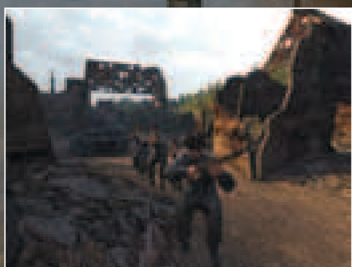
Перестрелка на кладбище весьма символична. Скоро обитателей погоста станет гораздо больше.

Одним из несомненных достоинств игры является тщательно проработанная техника. Перед вами знаменитые советские «тридцатьчетверки».

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

ГОЛЛИВУД НА СЛУЖБЕ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

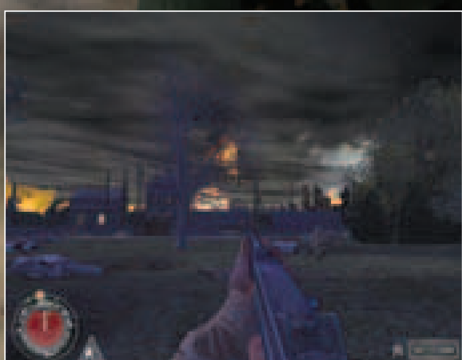
Компания Activision объявила о том, что две голливудские звезды подарят свои голоса персонажам Call of Duty. Этими актерами станут Джейсон Стэтхем (Jason Statham – «Большой куш», «Перевозчик») и Джованни Рибизи (Giovanni Ribisi – «Угнать за 60 секунд»). Сценарий игры пишет Майкл Шиффер (Michael Schiffer), чьими предыдущими работами были «Багровый прилив» и «Миротворец» (Crimson Tide, The Peacemaker). «Голоса Джейсона и Джованни вдохнут больше жизни в главных персонажей игры, а работа Майкла над сценарием сделает Call of Duty очень увлекательной игрой», – утверждает Дасти Уэлш (Dusty Welch), вице-президент Activision.



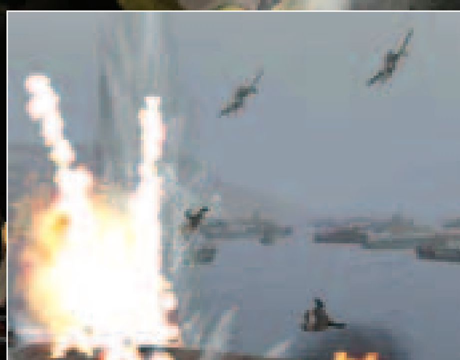
Обратите внимание на освещение объектов. Пять баллов!

Детализация моделей выше всяких похвал.

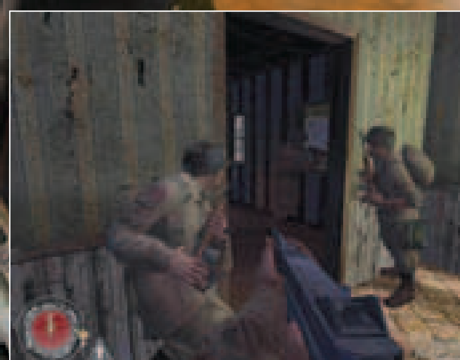
АВТОРЫ СТАРАЮТСЯ МАКСИМАЛЬНО ТОЧНО ОТРАЗИТЬ СОБЫТИЯ ВОЙНЫ, И ПОЭТОМУ КАЖДАЯ КАМПАНИЯ ПРОИСХОДИТ В СООТВЕТСТВИИ С ИСТОРИЧЕСКИМИ ФАКТАМИ.



Бегущие солдаты, падающий самолет: динамика игры заметна даже на статичных картинках.



Этот скриншот напоминает кадры из «Перл Харбор». Только кораблей поменьше.



Пока одни бойцы ведут огонь по противнику, другие занимают позиции для атаки.

ному недавно компанией Activision, поведение AI заслуживает очень высокой оценки. Солдаты способны вести стрельбу из укрытия, перебираться через препятствия и прятаться от огня неприятеля, а в демо-версии один из бойцов умело использовал тушу убитой коровы как прикрытие от пуль. Создатели игры утверждают, что боевые помощники смогут обеспечивать отличное прикрытие и даже вызывать подкрепление. Враги также демонстрируют весьма осмысленные действия. Они не пытаются нападать в одиночку, предпочитая вести огонь из-за угла, а на место убитого пулеметчика тут же становится новый стрелок, который легко может уничтожить добрую половину вашего взвода. При прохождении возможно применение различных тактик ведения боя. Например, один из персонажей может вести отвлекающий огонь, тогда как остальные члены группы короткими перебежками добираются до ближайшего укрытия. В демо-версии согласованность действий всех бойцов отряда заметна с первых минут игры, что, несомненно, помогает пройти небольшой этап на самом высоком уровне сложности. В игре реализован новый и очень удобный механизм прицеливания, позволяющий вести огонь с плеча, когда игрок смотрит на цель через мушку ружья или автомата, что очень помогает при стрельбе по удаленным объектам. Вообще, изменения в геймплее, по сравнению с Medal of Honor, очевидны уже при беглом взгляде. Разработчики постарались учесть все тонкости боевых реалий. Игровой мир выполнен настолько детально, что даже небольшой фрагмент игры, представленный в демо-версии способен мгновенно увлечь человека, сидящего за монитором, обеспечивая абсолютный эффект присутствия в реальном бою. Судя по демо-версии можно было сделать очень приятный вывод: виртуальная война еще никогда не была настолько реальной и захватывающей. Не забыт и мультиплеер. Многопользовательские режимы представлены такими командными соревнованиями, как deathmatch, team deathmatch, seek and destroy и retrieval.

БОЕВЫЕ КРАСОТЫ

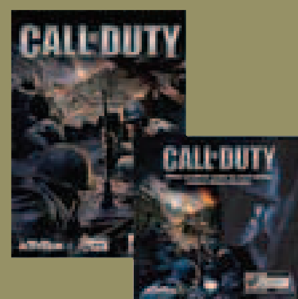
Графическую основу Call of Duty составляет уже достаточно пожилой движок Quake III Arena. Но, несмотря на кажущуюся архаичность, он еще способен обеспечивать картинку вполне достойного качества. Многочисленные подтяжки и косметические изменения, проведенные программистами Infinity Ward, позволяют констатировать тот факт, что визуальная составляющая игры находится на очень высоком уровне. Немногочисленные скриншоты и небольшая демо-версия только подтверждают высокое качество Call of Duty. Огромные детализированные ландшафты, большие открытые пространства и отличные спецэффекты в сочетании с великолепной скелетной анимацией, делающей движения персонажей очень реалистичными, создают самые положительные впечатления. По словам

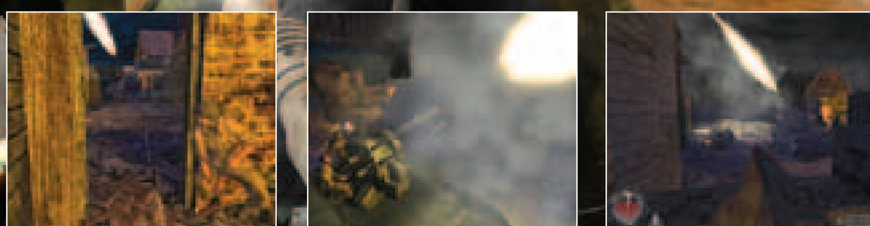
ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

В игровой массовке принимающей участие у стен разрушенного Сталинграда будет задействовано около двух сотен юнитов. Разработчики обещают максимально достоверно соблюсти все исторические реалии.

МУЗЫКА ВОЙНЫ

Хорошая музыка является неотъемлемой частью любого крупного игрового проекта. Помимо великолепного геймплея, Call of Duty сможет похвастаться отличным саундтреком. Диск с музыкой из игры будет поставляться в специальном издании игры, предварительные заказы на которое можно делать уже сейчас. Первые покупатели электронных бутиков компьютерных игр получат его в качестве бонуса, после чего саундтрек будет доступен для свободного приобретения.





Немецкие зенитчики пытаются сбивать парашютистов и самолеты. Обратите внимание на пулеметчиков, прикрывающих подходы к установке: подойти к ним незаметно будет совсем не просто.

ПУТЬ ПРИЗРАЧНОГО МЕЧА

Можно без преувеличения сказать, что меч Пожиратель Душ (Soul Reaver) является одним из главных героев эпопеи Legacy of Kain, наравне с Каином и Разиэлем. Этот древний клинок не только является смертельным оружием, пожирающим души, но и обладает собственной волей, которая периодически пересиливает волю его обладателей. Кроме того, Пожиратель, как и Разиэль, существует одновременно в двух мирах и множестве временных точек. Есть сведения, что LoK: Defiance завершит историю своенравного клинка, хотя и не станет последней в эпической саге Legacy of Kain.

разработчиков на каждую сцену игры придется как минимум двести тысяч полигонов, что в два раза больше того, что мы могли видеть в Medal of Honor. В демо-версии, можно было одновременно наблюдать активные боевые действия, происходящие как на земле, так и в воздухе. Падают сбитые самолеты, раскрываются парашюты, яркие вспышки взрывов и выстрелы артиллерийских орудий озаряют небо. Все это выглядит просто потрясающе и создает удивительную динамику происходящих событий. Правда, иногда становятся заметны небольшие графические недостатки, доставшиеся по наследству от движка четырехлетней давности, но в пылу отчаянной схватки с противником на них просто не обращаешь внимания. Отдельных хвалебных слов заслуживает боевая техника, выполненная с особым вниманием к самым небольшим деталям. Представленные в демо-версии немецкие артиллерийские пулеметы приятно удивили качеством детализации. То же самое можно сказать и о моделях персонажей. При ближайшем рассмотрении становятся различимы даже нашивки на рукавах солдат и прочие знаки отличия.

MUST HAVE

Надо признать, что разработчики из Infinity Ward потрудились на славу и готовы представить нам очень качественный проект, отличающийся отличной динамикой и прекрасной реализацией всех составляющих. Игровой мир Call of Duty выгодно отличается от других представителей жанра FPS, предоставляя игроку возможность почувствовать весь драматизм боевых действий Второй Мировой войны. Пропустить Call of Duty – значит лишить себя удовольствия поучаствовать, хотя бы виртуально, в реальных событиях недалекого прошлого и просто насладиться отличным геймплеем. Игра сочетает в себе все лучшее, что было в Medal of Honor. И если создатели не испортят то, что уже есть, то очередная медаль за отвагу однозначно уйдет к новому творению старых разработчиков. Согласитесь, эти ребята знают, как создавать действительно хорошие игры. ■

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? Х

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ
blayne@narod.ru

Каин отказался принести себя в жертву, а Разиэль убил самого себя. Теперь они оба пытаются оборвать ниточки, за которые их дергают невидимые кукловоды. Кто манипулирует ими? Хранитель Времени Мебиус? Темное божество? Автор сценария Денис Дьяк? Обладатель диска с игрой?

ЯНОШ ОДРАН, ХРАНИТЕЛЬ КЛИНКА

В незапамятные (по человеческим меркам) времена вампиры возвели нозготскую Колоннаду – сердце земли Нозгот. Впрочем, тогда они не были вампирами – просто крылатыми созданиями. Девять хранителей оберегали Колоннаду, и один – сакральный клинок, защиту крылатого народа. Потом остался только он, хранитель клинка Янош Одран.

РАЗИЭЛЬ, ДУША КЛИНКА

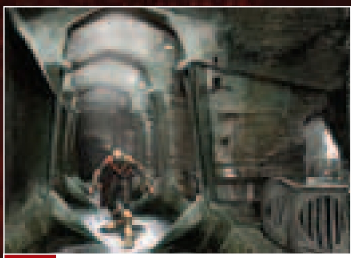
Прошла тысяча лет. Нозготом повелевал вампир Каин. Разиэль был одним из его генералов. Однажды у Разиэля выросли крылья. Каину это пришлось не по нраву, и он низверг Разиэля в бездну, где тот провел тысячелетие в мучениях. Древний бог то ли вернул его к жизни, то ли просто вырвал из бездны – но уже не человеком и не вампиром, а каким-то новым (или очень древним?) существом, способным перемещаться между материальным и потусторонним мирами. Каин пытался поразить Разиэля Пожирателем Душ (тем самым клинком вампиров), но клинок лишь раскололся, и его нематериальное воплощение навсегда срослось с Разиэлем. Ведомый местью (или чьей-то коварной волей?), Разиэль расправился со своими собратьями-вампирами, приспешниками Каина, которые к этому времени тоже утратили человеческий облик, став еще более ужасными, чем сам демон. Однако, почти настигнув Каина, Разиэль осознал, что является лишь пешкой в игре неких высших сил. И Каин, похоже, тоже.

КАИН, НОВЫЙ ХРАНИТЕЛЬ РАВНОВЕСИЯ

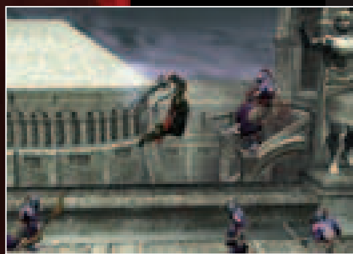
Каин был благородным рыцарем, пока не погиб от рук банды наемных убийц. Некромант Мортаниус возвращает его к жизни – вампиром. К этому времени раса старых вампиров почти полностью исчезла, и хранителями Колоннады стали люди. Вампир

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** action/adventure
■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Новый диск ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Eidos Interactive ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Crystal Dynamics
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2003

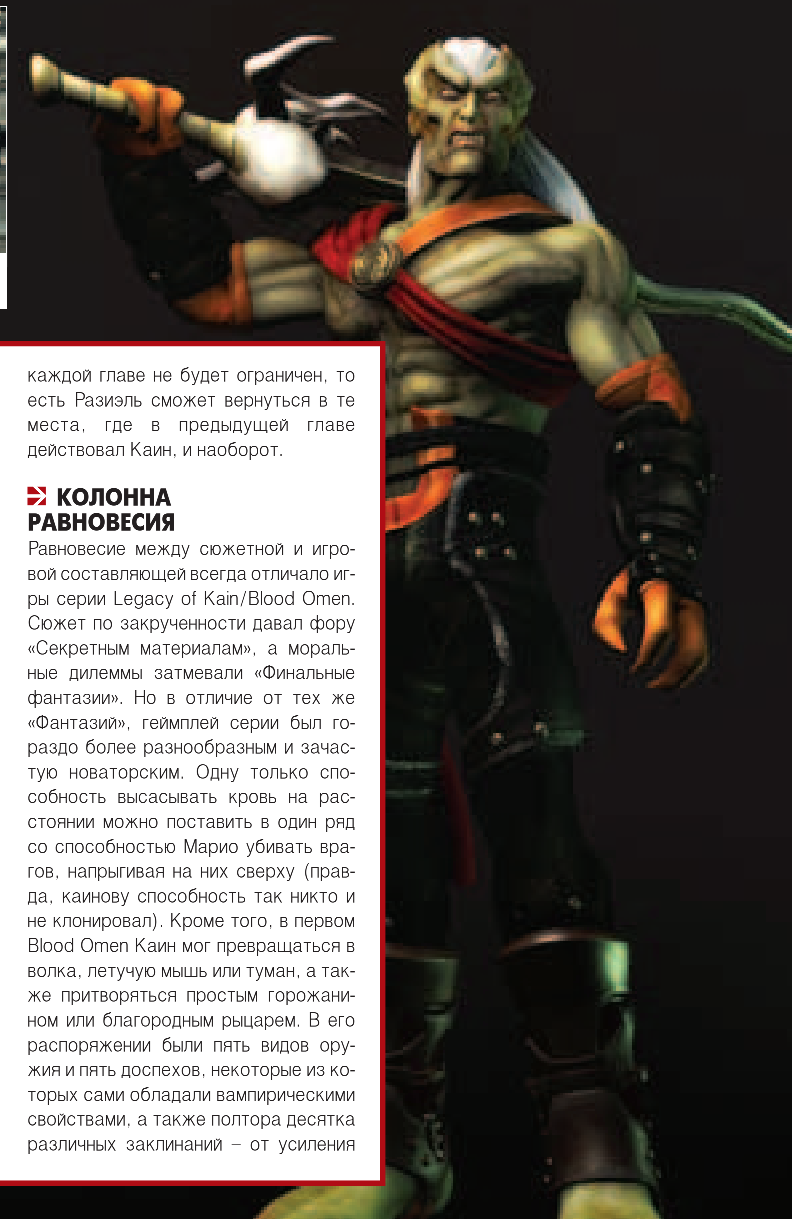
http://www.legacyofkain.com



Исследование мрачных замков – обычное дело для этой игры.



Это еще не свободный полет, но часть битв явно проходит на высоте.



Ворадор убивает хранительницу Равновесия Ариэль. Остальные хранители, связанные с Ариэль мысленными узами, теряют разум. Колоннада находится на грани разрушения. Когда Каин добирается до Колоннады, его встречает призрак Ариэль. Призрак просит Каина расправиться с хранителями, чтобы восстановить Колоннаду, а взамен обещает исцелить Каина от темного проклятия. Убив хранителей, Каин восстанавливает все колонны, кроме одной. Перед ним встает выбор – либо пожертвовать собой, восстановив Колоннаду, а вместе с ней и порядок в Нозготе, либо остаться в живых (насколько это можно сказать о вампире) и править Нозготом, приходящим в упадок. Каин отказывается принести себя в жертву.

МЕБИУС, ХРАНИТЕЛЬ ВРЕМЕНИ

Хранитель времени Мебиус, известный также как оракул Нозгота, направляет Разиэля и Каина в их странствиях. Только вот какие цели он преследует? Не хочет ли он завести наших антигероев в ловушку? Именно он дал Каину возможность убить Уильяма Справедливого, дабы тот не стал жестоким тираном. Однако после этого убийства начинаются гонения на вампиров, которые заканчиваются их полным истреблением. Именно Мебиус направил Разиэля в будущее, когда тот хотел встретиться с Яношем Одраном в прошлом, чтобы узнать о своем предназначении. Пусть иногда Каину и Разиэлю кажется, что они вырвались из сетей старого провидца – Мебиус видит время насквозь, и знает причины и следствия любых поступков.

ХИЛДЕН, ВРАГИ ВАМПИРОВ

Крылатая раса хилден издревле воевала с вампирами. Говорят, что именно хилден поразили своих соперников проклятием жажды крови. Позже, скрываясь под личиной ордена охотников за вампирами, хилден тайно продолжают свою борьбу. Каину тоже приходится с ними столкнуться и даже одержать временную победу, но Soul Reaver 2 заканчивается (а Legacy of Kain: Defiance, соответственно, начинается) тем, что Каин и Разиэль попадают в новую ловушку хилден. Их разделяют пятьсот лет; кроме того, Разиэлю опять приходится искать выход из мира теней. Игра будет разбита на главы, в которых мы будем играть за протагонистов по очереди, но мир в каждой главе не будет ограничен, то есть Разиэль сможет вернуться в те места, где в предыдущей главе действовал Каин, и наоборот.

КОЛОННА РАВНОВЕСИЯ

Равновесие между сюжетной и игровой составляющей всегда отличало игры серии Legacy of Kain/Blood Omen. Сюжет по закрученности давал фору «Секретным материалам», а моральные дилеммы затмевали «Финальные фантазии». Но в отличие от тех же «Фантазий», геймплей серии был гораздо более разнообразным и зачастую новаторским. Одну только способность высасывать кровь на расстоянии можно поставить в один ряд со способностью Марио убивать врагов, напрыгивая на них сверху (правда, каинову способность так никто и не клонировал). Кроме того, в первом Blood Omen Каин мог превращаться в волка, летучую мышь или туман, а также притворяться простым горожанином или благородным рыцарем. В его распоряжении были пять видов оружия и пять доспехов, некоторые из которых сами обладали вампирическими свойствами, а также полтора десятка различных заклинаний – от усиления

КАИН СМОЖЕТ ПРЕВРАЩАТЬСЯ В ТУМАН ДЛЯ ПРОНИКНОВЕНИЯ ЧЕРЕЗ НЕПЛОТНЫЕ ПРЕГРАДЫ, А ТАКЖЕ В ЛЕТУЧУЮ МЫШЬ ДЛЯ ПОСПЕШНОГО БЕГСТВА С ПОЛЯ БОЯ.

КАИН ЛЕЗЕТ НА СТЕНКУ

В LoK: Defiance у героев будет больше общих способностей, чем в предыдущих частях. Видимо это сделано для того, чтобы игроку было проще управлять вампиром и демоном по очереди. Так, Каин научится взбираться по вертикальным поверхностям, а также сохранит способность к планирующему прыжку. Кроме того, он, подобно Разиэлю, сможет проходить сквозь решетки, используя свою «туманную» ипостась. Однако механизм использования того же телекинеза для обоих героев будет несколько различаться, и боевые стили у них будут разные. Ждем не дождемся, когда же в серии появится игра, в которую можно будет играть вдвоем.

Каждый из героев обладает собственным набором магических приемов. Хочется верить, что недостатка в заклятьях не будет.

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

Soul Reaver в руках своего хозяина становится воистину страшным оружием, вместе с кровью мгновенно лишающим врагов их никчемной жизни.

ТАЛАНТЛИВЫЙ МИСТЕР БЕЛЛ

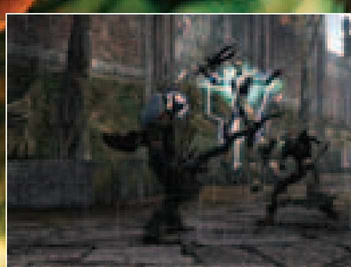
Одна из вещей, которую разработчикам удалось сохранить неизменной на протяжении всей серии – это актерский состав, задействованный в озвучивании игры. В Defiance, спустя 6 лет после выхода первой игры, с нами снова будут замечательные голоса Саймона Темплмана (Каин) и Пола Лукатера (Ворадор). Вернется и Майкл Белл, озвучивший Разиэля. Кто бы мог подумать, глядя на мистера Белла, что в его послужном списке – роль ангела смерти?Похоже, разработчики прямо-таки мечутся из крайности в крайность, пытаясь угодить всем сразу. Нам говорят, что игра стала «более доступной» (что бы это ни значило), что в ней теперь будет multiplayer на 12 персон, а в кампаниях – динамически изменяющиеся цели, засады, миссии на время и… битвы с боссами (не иначе как с самим Гитлером в самоходной броне). Правильно сказал Козьма Прутков: «Иногда усердие превозмогает и рассудок».

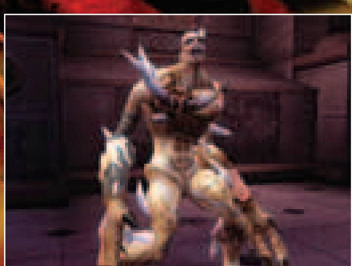
освещения до вселения в тело противника. Во втором Blood Omen Каин «потрехмернел», но в остальном значительно сдал. В Defiance к Каину вернутся как минимум способность превращаться в туман для проникновения через неплотные преграды, а также в летучую мышь для поспешного бегства с поля боя.

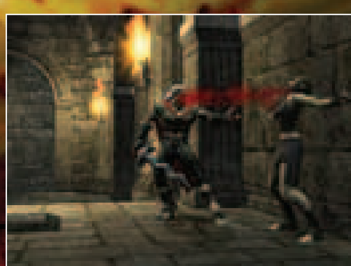
С появлением Разиэля Каин отошел на второй план. Новоявленный ангел смерти не умел превращаться в зверей и не носил доспехов, но гораздо эффективнее управлялся с оружием, умел плавать, лазать по стенам, проходить сквозь решетки и даже почти что летать. Эти навыки он приобретал по ходу первого Soul Reaver. В Soul Reaver также были совершенно уникальные головоломки с каменными блоками. Возможно, они смотрелись несколько неуместно в игре про демона-пожирателя душ, но сами по себе были очень и очень интересны. Я бы настоятельно рекомендовал их для развития пространственного воображения. Кроме того, очень важным нововведением в игровой процесс стала способность Разиэля перемещаться между «тем» и «этим» светом. В потустороннем мире время останавливалось, а предметы меняли свои очертания. На этом также было основано немало игровых задач. В LoK: Defiance нам также обещают головоломки для Разиэля, связанные с постоянным переходом между мирами. Каину тоже достанется своя доза небоевых задачек, которые, в частности, будут опираться на его новую способность перемещать предметы на расстоянии.

ДАНТЕ, ДЕМОН-ПОЛУКРОВКА

Нет, в новой игре не будет фигурировать капкомовский трэш-кра-

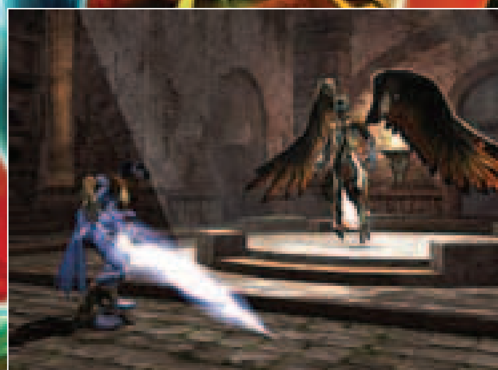






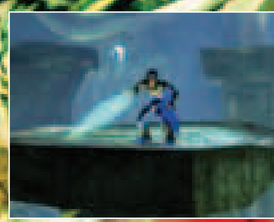
Разиель за время перерыва между сериями освоил основы джедайской Силы. Световым мечом, как вы знаете, он обзавелся уже давно…

Хотите заявить о себе
на весь мир?
МОДЕМЫ СЕРИИ
OMNI 56K
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ИНТЕРНЕТ!
· Максимальная скорость доступа в Интернет
· Надежная связь на любых линиях
· Легкая установка и простота в обращении
· Три года гарантии
OMNI 56K PRO
OMNI 56K DUO
OMNI 56K NEO
OMNI 56K UNO
OMNI 56K MINI
OMNI 56K PCI
ZyXEL
www.omni.ru



КРОВАВЫЙ СКРИПТ

В Legacy of Kain существует своя древняя письменность – Bloodscript, основанная на скандинавских рунах. Этими рунами были сделаны надписи на надгробиях кладбища, где Каин начинал свою нежизнь. Как нетрудно догадаться, на нозготском погосте покоилась добрая половина разработчиков игры. Кроме того, освоив эту тайнопись, вы могли прочитать подсказку, которая позволяла получить мощное заклинание – «Удар молнии».



ПУТЬ ПРИЗРАЧНОГО МЕЧА

Можно без преувеличения сказать, что меч Пожиратель Душ (Soul Reaver) является одним из главных героев эпопеи Legacy of Kain, наравне с Каином и Разиэлем. Этот древний клинок не только является смертельным оружием, пожирающим души, но и обладает собственной волей, которая периодически пересиливает волю его обладателей. Кроме того, Пожиратель, как и Разиэль, существует одновременно в двух мирах и множестве временных точек. Есть сведения, что LoK: Defiance завершит историю своенравного клинка, хотя и не станет последней в эпической саге Legacy of Kain.

савчик. Однако боевая система Defiance будет отличаться от предыдущих игр серии, напоминая Devil May Cry. Система выбора цели теперь будет сама пытаться понять, кого хотел поразить игрок, а не заставлять его выбирать жертву вручную. Героям наконец-то дадут возможность сражаться сразу с несколькими врагами, при этом можно будет проводить различные комбинации ударов – например, разить противников мечом, подбросив в воздух, а также, пользуясь телекинезом, ввергать врагов в пламя или насаживать на острые шипы. Кроме того, не забудьте, что Каин умеет высасывать кровь на расстоянии, а теперь он, наконец, научился пить прямо из шеи. И Каин, и Разиэль будут вооружены разными инкарнациями Пожирателя Душ. Разиэлев меч будет, как и положено, питаться душами, а каинов – сосать кровушку, как и его обладатель. В зависимости от того, насколько меч «сыт», его обладатель сможет выполнять все более сложные атаки. В общем, Данте уже может плакать.

КОЛОННА ЭНЕРГИИ

Игровой движок, как и ранее, будет использовать «кинематографичную» камеру, не прикленную более к спине персонажа. Кроме того, по желанию игрок сможет оглядывать окрестности от первого лица. Детализация персонажей и пейзажей, вероятно, будет несколько разниться на разных платформах, но нас уверяют, что полигонов и там, и там приросло. Пошло ли это игре на пользу, можете проверить по скриншотам.

КОЛОННА ВРЕМЕНИ

Сюжет Defiance от нас пока хранят в секрете. Известно только, что Каин и Разиэль будут по-прежнему противостоять друг другу, но объединятся перед лицом общего врага. Утверждается также, что в сюжетной линии Defiance можно будет разобраться, даже не зная, что происходило в предыдущих играх серии. Кстати, не думайте, что прочитав эту статью, вы узнаете историю нозготских вампиров и их врагов во всех деталях. Я нарочно опустил некоторые интересные подробности, например, прошлое Разиэля.

Судя по тому, что подзаголовок игры означает «непокорность», герои будут снова пытаться освободиться от пут судьбы. Среди противников фигурирует Янош Одран, которого Разиэль уже однажды убил. Похоже, история свивается в кольцо. Узнаем ли мы истинные намерения Мебиуса? Сможем ли заглянуть в глубины истории Нозгота или наоборот, увидим ее конец? Получим ли мы что-то для души или сами станем жертвой старых вампиров из Eidos? Как бы то ни было, играть нам все равно придется. Или вы еще верите в свободную волю? ■

Собачья жизнь
PlayStation.2
И где же эта кошка?
Девчонки, время притвориться милым песиком!
Будем попрошайничать
Грррр! Гррррррр!
Ей нужна помощь
Спасайся! Газонокосительный монстр!
Скорее! За ним! Гр-гав!
Так где же эта кошка?
Эй, детка! Не хочешь прогуляться?
Эй! Это моё!
Эх ты! Косточка!
Цветочки! Поработаем над ними!
Приятель! Тебе конец!
Интересно, это съедят?
Мороженое? Мне?
Надо понюхать лужу
Бассейн! Пора поплескаться в водичке!
fun, anyone?
PlayStation.2
WWW.DOGSLIFEPS2.COM
WWW.PLAYSTATION.RU
Официальный дистрибьютор Sony Computer Entertainment – Компания «Софт Клаб»
Москва, 1-й Хвостов пер., д. 11А, офис 211, тел. (095) 232-6952, e-mail: sales@softclub.ru

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Руссобит–М
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Metropolis Software ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2003 года

http://www.russobit-m.ru

ГОРЬКИЙ ЗЕРО: ФАБРИКА РАБОВ (GORKY ZERO: BEYOND HONOR)

ПЕТР ГОЛОВИН
petr@guides.ru

Все течет, все изменяется. Этот многовековой принцип развития мира распространяется на все, в том числе и на компьютерные игры. Разработчики стараются не ограничивать себя рамками одного конкретного жанра и стремятся радовать игроков, преподнося им все новые и новые сюрпризы. Тем, кто играл в «Горький 17» (или «Горький 18»), новое творение Metropolis Software может показаться немного неоднозначным проектом. Несмотря на то, что Gorky Zero является приквелом к популярной пошаговой стратегии недавнего прошлого, игра кардинально отличается от своего предшественника. Но, обо всем по порядку.

Первое, что бросается в глаза при знакомстве с Gorky Zero, так это его жанровая принадлежность. Успех stealth-action игр вообще, и товарища Сэма Фишера в частности, заставил разработчиков отказаться от созерцательного раздумья при пошаговых передвижениях персонажей. Отныне все происходит в реальном времени и поэтому успешное прохождение того или иного этапа зависит только от быстроты реакции и количества патронов, имеющихся у игрока.

СВЕЖЕЕ ПОПОЛНЕНИЕ

«Ну а причем здесь Сэм Фишер?», – спросите вы. А притом, что большую часть игры вам придется проходить, прячась в темных углах, стараясь незаметно подкрадываться к врагам. В мире Gorky Zero вашим главным союзником будет скрытность, а основным врагом – собственная тень. Действие игры происходит за несколько лет до событий, происходивших в «Горький 17». Главный герой Gorky Zero – Коул Саливан (Cole Sullivan), известный по предыдущей части игры. По сюжету игры он отправляется на Украину, чтобы заняться расследованием действий некой секты, главарь которой считает себя богом. Таинственная организация занимается зомбированием людей, превращая их в ходячие машины для убийства. И чем дальше заходит расследование, тем страшнее становится правда. В общем, сюжет обещает быть довольно интересным, и придется по вкусу всем любителям покопаться в секретных материалах.

А ЧТО У ВАС В КАРМАНАХ?

Раз уж главный герой является спецагентом, выполняющим секретное

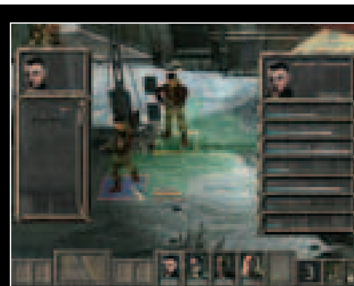
МЫСЛИ ВСЛУХ

Вот что говорит о работе над сценарием Gorky Zero сам Рафал Земкевич: «В отличие от книги, здесь нельзя просто рассказать историю, ее надо построить, обозначив финальную цель и несколько кульминационных точек. Gorky Zero – моя первая попытка написать сценарий для игры, и я многому научился за это время. Моя цель как писателя – создать хороший сценарий безо всяких сюжетных неурядиц, не стремясь при этом к чему-то уникальному. Надеюсь, игрокам он понравится, и в следующий раз я выдам им что-нибудь более сумасшедшее».

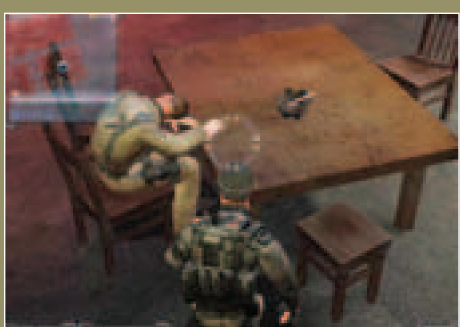
GORKY 17

НЕМНОГО ИСТОРИИ

Первая игра из серии Gorky вышла осенью 1999 года и представляла собой отличный пример сочетания пошаговой стратегии и ролевой игры. Одним из главных действующих лиц Gorky 17 также был Коул Саливан (Николай Селиванов в русской версии). В локализованной версии в команде игрока были русский, украинец и эстонец, тогда как в европейской и американской версии предлагалось управлять отрядом бойцов НАТО.



Приблизительно так должен выглядеть Сэм Фишер после очередной вечеринки.



Вы только взгляните на эту огромную сигарету: Минздрав же предупреждал.

Один из врагов заметил смерть охранников. Если не разобраться с ним как можно раньше, на взволнованные крики сбежится еще несколько молодчиков вооруженных автоматами.

ХОРОШЕМУ СЮЖЕТУ БЫТЬ

AN ORGAN-GRINDER’S FUCKING FATE

Написание сюжета для игры возложено на известного польского писателя-фантаста Рафала А. Земкевича (Rafal A. Ziemkiewicz). Этот писатель трижды становился лауреатом очень престижной награды Януша Зайделя (Janusz A. Zajdel), вручаемой лучшим фантастам Польши. В 1996 году Рафал А. Земкевич был награжден за книгу, с весьма красноречивым названием An organ-grinder’s fucking fate. В 1998 он снова получил премию за новеллу Sleeping Beauty, а годом позже (в 1999 году) за роман Century Waltz.

задание, то и арсенал оружия у него должен быть соответствующим. Тут также просматриваются явные аналогии с творением Ubisoft. Саливан использует большое количество разнообразных гэджетов и оружия, позволяющего ему проводить зачистку местности от врагов максимально безопасно и бесшумно. При этом действие игры происходит в изометрической перспективе, дающей возможность лучше ориентироваться в окружающем мире. Камеру также можно приближать к герою так, чтобы он мог лучше прицелится, обезвредить бомбу, или активировать механизм. В Gorky Zero будет возможность уничтожать противников одним выстрелом, после чего их тела можно будет прятать в темных углах. Очень удобным приспособлением является радар. Он показывает расположение врагов и позволяет по возможности обходить большое скопление вооруженных охранников.

СЕКРЕТНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

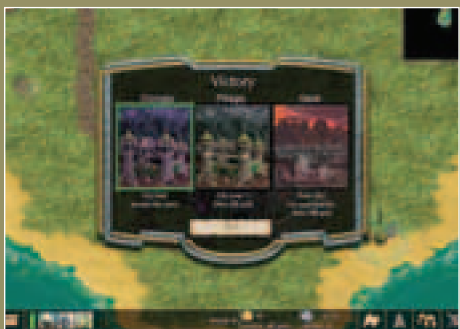
Графическую основу игры составляет движок, разработанный самими создателями игры, компанией Metropolis Software. Программисты студии смогли создать детализованный мир, в котором можно будет наблюдать хорошие спецэффекты и неплохие погодные условия. Персонажи игры выглядят очень хорошо, а детализация и проработка деталей обмундирования главного героя не уступает модели самого Сэма Фишера. Стоит отметить отличную работу с освещением и превосходные тени. Похоже, что Gorky Zero станет весьма неплохой игрой. Конечно, она, скорее всего, разочарует тех игроков, которые ждали от нее чего-то в духе любимого многими «Горького 17». Но для всех остальных она станет настоящим подарком. Сочетание неплохой графики и узнаваемого игрового процесса – вот основные козыри нового проекта от Metropolis Software. ■

Если повезет, один меткий выстрел может изменить ход событий в вашу пользу.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: TBS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
■ РАЗРАБОТЧИК: Infinite Interactive ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
■ ДАТА ВЫХОДА: октябрь 2003 года

http://www.ubisoft.com/

Белая борода и красный халат выдают в этом герое старого доброго Санту.



После взятия очередного города вы можете сами решить, что с ним делать.

Во время сражения с врагами вы не будете видеть весь свой отряд. На экране появляются только те персонажи, которые участвуют в схватке, а остальные терпеливо дожидаются своей очереди.

WARLORDS IV: HEROES OF ETHERIA

ПЕТР ГОЛОВИН
petr@guides.ru

Жанр пошаговых магических стратегий велик и разнообразен. Каждый игрок может выбрать себе игру по душе, исходя, так сказать, из личных пристрастий. Но если молодые волшебники постигают азы магического искусства исключительно на примере серии Heroes of Might and Magic и Age of Wonders, то игроки со стажем, наверняка еще помнят такой великолепный проект, как Warlords.

Продолжение именно этого хита готовит сейчас компания Infinite Interactive, образованная после распада студии SSG, ответственной за выход прошлых игр этой серии. Новую команду разработчиков по-прежнему возглавляет главный идеолог мира Warlords – Стив Фокнер (Steve Fawkner), а это дает определенные надежды на то, что Warlords IV: Heroes of Etheria станет хорошей игрой, и не разочарует поклонников серии, истосковавшихся по продолжению любимого проекта.

КАК У ВСЕХ

Конечно, при описании Warlords IV трудно уйти от сравнений. За то время, что прошло с момента выхода предыдущей части, изменилось очень многое. Теперь игровая мода диктует новые правила, и чтобы понравиться как можно большему количеству геймеров, надо неукоснительно следовать ее веяниям. Поэтому первое, что подверглось изменению – внешний вид игры. Новый Warlords очень напоминает Heroes of Might and Magic. Начиная от логотипа, и заканчивая интерфейсом – все говорит о том, что дизайнеры Infinite Interactive очень много играли в творение New World Computing, и общение с этим проектом не прошло для них даром. Помимо внешнего вида игры, заметно увеличилось количество существ. Разработчики обещают, что в Warlords IV их будет не менее ста различных видов. Игровые расы пополнились одним новым племенем, именующим себя Volturnans. Его представители – злобные и жестокие существа, в совершенстве владеющие самыми мощными заклинаниями черной магии, и, скорее всего, они будут гораздо мощнее Undeads. Особое внимание уделяется героям. На выбор игроку предоставляется около тридцати различных видов магов, воинов и прочих персонажей. Каждый герой сможет сражаться как в одиночку, так и в составе боевого отряда. Его можно будет прокачать и научить различным магическим приемам. В небольшой демо-версии можно было поиграть только за четырех различных персонажей, но выбор каждого из них явственным образом сказывался на самой игре.

А ПРОГРЕСС-ТО ГДЕ?

Отличия Warlords IV прежде всего заметны при сравнении с предыдущими частями игры. Основные нововведения коснулись непосредственно боевых действий. Если раньше основной задачей игрока было выращивание огромной армии, которая сражалась

ПОЛКОВОДЦАМ НА ЗАМЕТКУ

Одним из основных нововведений Warlords IV: Heroes of Etheria станет отличная от других подобных игр система боев, называемая STC (Speed Tactical System). Она заключается в том, что теперь игроку позволено самому определять последовательность действий, которые будет выполнять каждая боевая группа. При этом различные группы смогут атаковать конкретного противника. Отменить свое действие, или заставить армию отступить — невозможно. Персонажи будут сражаться до победного конца, а в случае неудачи можно отправить на добивание противника следующий отряд. И так до бесконечности, ну, или пока не надоест.

ПОВОРОТЫ СУДЬБЫ

СТЕЧЕНИЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВ

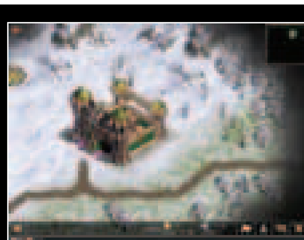
В интервью сайту Stratos (http://www.stratos-group.com), разработчик Warlords Стив Фокнер поделился интересными фактами из истории создания своего магического сериала. Когда в 1989 году он написал первые Warlords, то долго не мог найти издателя. Неизвестно, чем бы все закончилось, но на счастье Стива эта игра понравилась сыну президента SSG, который нашел ее на папином компьютере и убедил отца издать ее.

Несмотря на неплохую проработку местности, пейзажи игры выглядят безжизненно.

МАГИЧЕСКИЕ МЕГАПОЛИСЫ

ЕСТЬ ГДЕ РАЗВЕРНУТЬСЯ

На картах Warlords IV сможет разместиться до восьмидесяти отдельных городов. В каждом из них будут проживать представители различных игровых рас. При этом каждая раса имеет своего основного врага, и способна заключать союзы с другими народами. Если вы отобьете город, в котором поселились враждебные вам персонажи, то сможете просто продать его другой расе, и получать неплохие дивиденды в виде новых юнитов.



под командованием компьютера, то теперь можно самому участвовать в многочисленных баталиях, беря на себя управление всеми участниками отряда. После сражений можно будет брать пленных, которых можно использовать по своему усмотрению. Города также играть важную роль в процессе игры. Можно будет строить различные сооружения, отвечающие за определенный вид юнитов. Развитие города оказывает большое влияние на окружающую территорию и чем больше он развит, тем больше дохода приносит его владельцу. Одним из главных разочарований от новых Warlords стала графика. По демо-версии трудно было судить о всех тонкостях игры, но визуальная часть откровенно не порадовала. Маленькие юниты, отсутствие масштабирования, более чем скромные спецэффекты – по уровню графики Warlords IV проигрывает даже Heroes of Might and Magic IV. И, судя по всему, изменений в этом плане не будет, слишком уж мало времени остается до релиза. Warlords IV производит неоднозначное впечатление. С одной стороны – это продолжение одной из лучших стратегических серий, а с другой – практически полный клон HoMM. Остается дождаться выхода игры, и тогда все станет ясно. Очень хочется верить, что ожидание было не напрасным. ■

НА ПОЛНЫХ ПАРАХ В СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ!

JADE EMPIRE

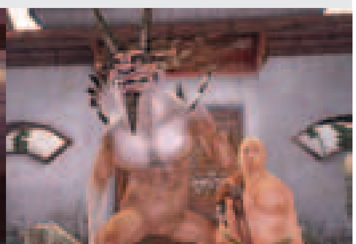
■ **ПЛАТФОРМА:** Xbox ■ **ЖАНР:** action/RPG
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Bioware
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 4 квартал 2004 года

http://jade.bioware.com/

РОКЕКОТ
kot@gameland.ru

Казалось бы, еще совсем недавно вышла шедевральная Star Wars: Knights of the Old Republic, а в недрах Bioware уже во всю идет работа над Jade Empire, необычайно интересным миксом из захватывающего экшна и эпической RPG. Мифический Китай служит сеттингом. В нем органично сочетаются как классические архитектурные элементы, так и невиданные формы, корнями уходящие в азиатский фольклор. Помимо людей игровая вселенная населена всевозможными демонами и духами (в основном – вполне аутентичными, хотя изучать по этой игрушке средневековый китайский бестиарий мы все же не советуем). Кстати, не всех их нужно убивать, гораздо разумней будет обратить врагов в своих помощников. Агентам («обращенным» и вашим последователям) можно и задание какое-нибудь дать. Чтоб не прохлаждались. К тому же занятие это весьма полезное – заодно опыт и навыки во время странствий приобретут.
Да, любопытный концепт, отшлифованная до блеска графика, отменная дизайнерская работа, несомненно, очень важны, но все-таки главной составляющей игры являются бои. Их увлекательность обусловлена богатой системой стилей: всего их насчитывается около тридцати. Они распределенных по трем группам: «боевые искусства», «магия», «оружие». Знание, а главное, умение использовать плюсы и минусы того или иного стиля – залог победы в любой схватке. ■

Каждое движение анимируется с помощью motion capture.



Ключевое слово к картинке – «физиономия».

Crouching Tiger, Hiding Dragon не напоминает? Не бойтесь: каждый боевой стиль насчитывает всего лишь от четырех до семи ударов.

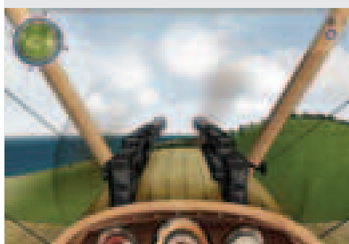
КРЫЛЬЯ ОТВАГИ (WINGS OF HONOR)

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action/simulation
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Руссобит-М ■ **РАЗРАБОТЧИК:** City Interactive
■ **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2003 года

http://www.russobit-m.ru

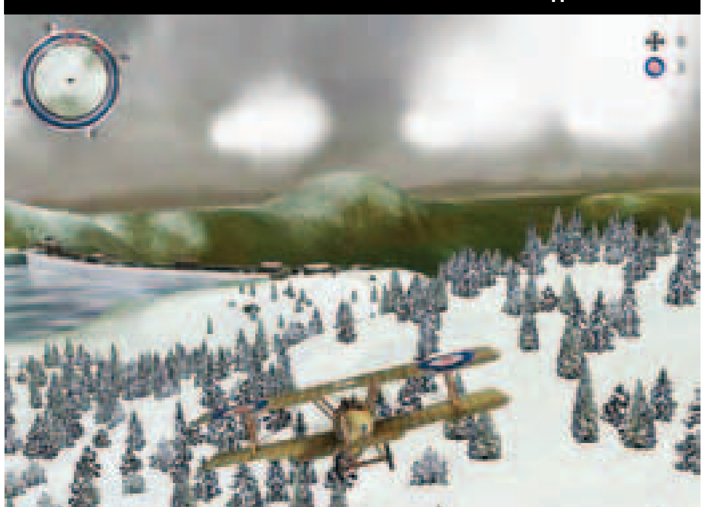
ПЕТР ГОЛОВИН
petr@guides.ru

Игра «Крылья отваги» предназначается в первую очередь для тех, кто ценит небо, любит самолеты и вообще, не может жить без чувства эйфории, присущего свободному полету. Вы относите себя к числу таких людей? Тогда советую обратить внимание на этот, весьма неплохой проект. Назвать игру оригинальной нельзя, да и сравнивать ее, например, со знаменитым «Ил-2» тоже вряд ли корректно. В ней нет досконально проработанной физической модели, действительно красивых спецэффектов и большого разнообразия самолетов. «Крылья отваги» – это в большей степени аркадный симулятор, в котором вам нужно будет выполнять различные миссии.
Задания очень разнообразны и потребуют известной ловкости и изобретательности. Они включают в себя аэросъемку местности, сброс бомб на вражеские объекты и прочие воздушные операции. На выбор игроку предоставляются различные виды самолетов, выделяющиеся, впрочем, только раскраской корпуса.
Графика не может похвастаться качественной проработкой деталей и, честно говоря, не щеголяет красотой картинки. Визуальная сторона игры как таковая выполнена неплохо, но не более того. Однако графика в данном случае не играет принципиальной роли. Проект вряд ли станет хитовым, но он на это и не претендует. «Крылья отваги» – простая, и в то же время увлекательная игра, и этого ей вполне достаточно. ■



Вид из кабины очень эффективен в ближнем бою.

Перед вылетом следует ознакомиться с заданием.



Сейчас из-за облаков появятся вражеские самолеты: оружие к бою!

CHICAGO 1930

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** strategy
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Wanadoo ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Spellbound
■ **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2003

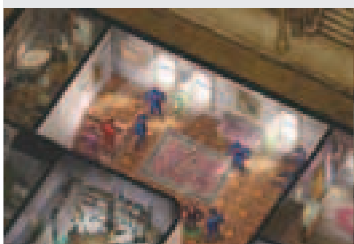
http://www.wanadoo-edition.com/

РОКЕКОТ
kot@gameland.ru

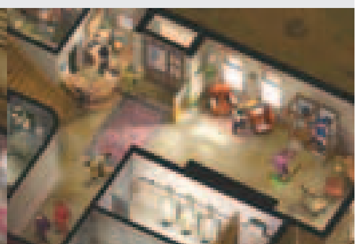
На счету у Spellbound две «перепевки» небезызвестных Commandos – Desperados: Wanted Dead or Alive и Robin Hood: The Legend of Sherwood. На подходе и третья – Chicago 1930. На этот раз действие разворачивается не на Диком Западе и не в Шервудском лесу, а, как нетрудно догадаться из названия, в Чикаго тридцатых, времени господства мафии.

Стандартный набор. Мы можем поиграть как за лихих мобстеров, так и за доблестных полицейских. Под ваше начало переходит небольшой отряд из пяти человек, каждый из которых обладает пятью («пять» – магическое для разработчиков число; судя по всему, они собираются сварганить еще два клона Commandos) навыками: стрельба, рукопашный бой, бросок (видимо, гранаты), харизма (загнули... у шкафоподобного мордоворота скорее антихаризма) и первая помощь (а где проститутки в качестве медсестер?).

В Spellbound заявляют, не проявляя, впрочем, никакой оригинальности, что в их новой игре AI будет чертовски, просто нечеловечески умен (кто бы сомневался!). Вражины смогут определять, действуют ли они в одиночку или в команде (!), и в зависимости от этого архиважного фактора будет выстраиваться их линия поведения. Правильно, в одиночку окружить противника не всегда получается. То ли дело, на пару с товарищем... ■



Простым гражданам на разборках лучше не показываться.



Хоть и не сортир, но для расправы с bad boys тоже пойдет.

Разработчики слукавили, назвав свою игру стратегией. На самом деле, это dating sim. Зачем еще мафиози навещать уборщицу?

BLOWOUT

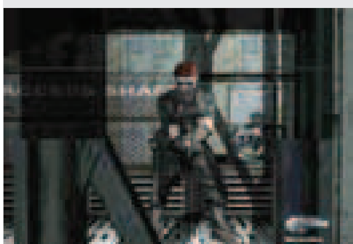
■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PS2, Xbox ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Majesco ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Terminal Reality
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 28 октября 2003

http://www.blowoutgame.com/

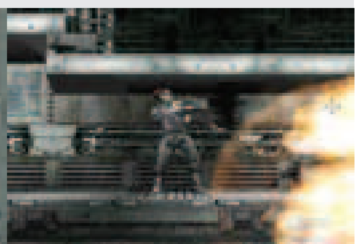
РОКЕКОТ
kot@gameland.ru

Все знают фильм «Звездный десант». Сие произведение, позвольте сказать, киноискусства как нельзя лучше подходит для создания игр по лицензии: есть бравые ребята с нехилыми пушками, и есть туча гадостных букашек. Жаль, что одноименная игра оказалась штукой весьма посредственной. Восстанавливать репутацию культа жучиного «мяса» и клевых ребят взялись господа из Terminal Reality. Они подготовили для нас квинтэссенцию ураганного экшна под названием Blowout.

«Какие такие «открытые пространства»? Наша вотчина – узкие коридоры, кишащие этими тварями. Какой еще AI? Весь код кремниевых мозгов содержит лишь несколько самых необходимых строчек: «Сожрать живое мясо! Сожрать живое мясо! Сожрать это плюющееся огнем живое мясо!!». А кто выдумал эту чушь про два слота под оружие? Чем больше пушек, тем лучше! Чем больше power-up'ов, тем еще лучше!..» – это если коротко о главном. А чтобы игра в Blowout стала обязательной ежедневной процедурой, разработчики «пришили» к экшну редактор уровней. Он достаточно прост в освоении. И в консольных версиях он также будет присутствовать. Готовьте эскизы. Хоть в игре и можно бегать, стрелять и крутить башней во все стороны, все равно, она неизменно напоминает лучшие из сайд-скроллеров. Золотые были времена... Будем надеется, Blowout не обманет лучших наших надежд. ■



Как бы он на гашетку не нажал... Голова мне еще дорога.



Зря говорят, что красный цвет режет глаз... Наоборот, радует!

Свинец и раскаленная плазма, конечно, предназначены для вражьей плоти, но и разрушения стен тоже, вполне, приемлемы.

DISCIPLES II: THE RISE OF THE ELVES

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** TBS
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Strategy First ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Strategy First
■ **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2003 года

http://www.disciples2.com/

ИГОРЬ «ZONTIQUE» СОНИН
zontique@gameland.ru

Дорогие читатели, конечно, помнят, что рецензия на Disciples II: Servants of the Dark, заканчивалась словами «О третьей части все еще ничего не слышно – неужели еще один add-on?». Мы (как всегда!) были правы – Strategy First тут же анонсировала третье дополнение – Disciples II: The Rise of the Elves.

На сей раз цель разработчиков – не привлечение новой аудитории, а удовлетворение нужд старых ветеранов. Соответственно, и add-on будет построен в более традиционном, консервативном ключе.

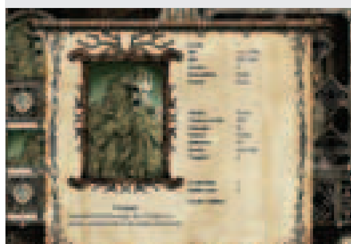
Хотя и без дополнений не обошлось – а то что бы это был за add-on?! В игру добавят-таки новую, пятую, расу – всеми любимых и ожидаемых эльфов. Вместе с расой появится и новая столица, и новые заклинания, и несколько десятков новых юнитов – преимущественно стрелков и магов.

Следуя доброй традиции HoMM, компанию остроухим будут составлять кентавры, энты и прочие друиды.

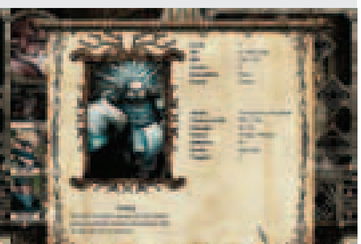
Нам готовят восемь (ах!) огромных миссий, продолжающих историю раздвоения личности древнего божества эльфов и разделения последних на два недружелюбных лагеря, поклоняющихся различным его ипостасям.

Что же касается планов ребят из Strategy First на ближайшее будущее, то они «и дальше собираются развивать мир Disciples». Дружно ждем анонса третьей части.

Кстати, о ней все так же ничего не слышно. Неужели еще один add-on?! ■



Вечные спутники эльфов – энты, они же дендроиды.



Обратите внимание на мрачный дизайн портретов (слева).

Основа военной силы эльфов – меткие стрелки. Разработчики обещают, что лучники будут «на все случаи жизни».

RALLISPORT CHALLENGE 2

■ **ПЛАТФОРМА:** Xbox ■ **ЖАНР:** racing
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Digital Illusions
■ **ДАТА ВЫХОДА:** апрель 2004 года

http://www.microsoft.com/games/default.aspx

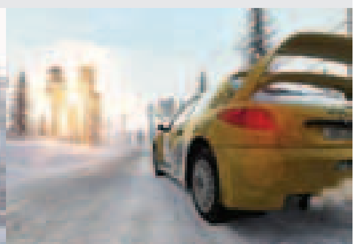
РОКЕКОТ
kot@gameland.ru

Digital Illusions, от которых, по большому счету, ничего особенного в гоночном жанре никто никогда не ждал, в свое время разродилась невероятной Rallisport Challenge. Ко всеобщему удивлению моментально заслужившей статус одного из лучших раллийных симуляторов. Да не только на «материнском» Xbox, а вообще! Логично, что, не отходя от кассы, компания намеревается лепить теперь продолжение успешного тайтла.

Игра смотрится просто роскошно – сразу видно, разработчики используют железо «черной коробочки» , что называется, на полную катушку. Высокая детализация всего и вся, отличные текстуры и потрясающие спецэффекты – вкупе это дает нам картинку фотографического качества. Подлинный реализм! Очень тщательно проработаны все системы частиц: пыль от колес и погодные эффекты выше всяких похвал. Все это необозримое великолепие мы сможем лицезреть на самых разнообразных трассах. Нам открыты и австралийские степи, и долины Нормандии. В общем, весь мир у наших ног, то есть колес!

Отметим, что Rallisport Challenge 2 – первая гоночная игра, выходящая под брендом XSN Sports. Проекты этого лейбла позволяют геймерам со всего света влиться в единую сплоченную виртуальную лигу и, соответственно, подыскивать себе достойных противников для увлекательных соревнований. ■

Интересно, а у меня получится так полихачить?



И когда же баранку крутить? Знай только красотами любуйся!

Если вы думаете, что после приземления машина будет цела, то ошибаетесь. Мощный движок, точно обсчитает повреждения.

СЛОВО КОМАНДЫ

СИСТЕМА ОЦЕНОК

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Отстой всех времен. Хуже, чем что угодно. Обычно потенциальный автор, загрузив главное меню «Мальвина vs Буратино: первая кровь с голубыми волосами», тут же кончает жизнь самоубийством, поэтому рецензий на такие проекты в «СИ» еще не появлялось.

1.0- 1.5 – Две текстуры на все. Движок, стыренный у Wolfenstein 3D. Отсутствие сюжета. Или, что еще хуже, его присутствие. Иногда наличествует неслабый концепт, понятный исключительно разработчику и его престарелой бабушке.

2.0- 2.5 – Парой текстур больше, чем в предыдущем пункте. В просветах между полигонами проглядывает робкая надежда, которая умирает последней. Первым все-таки умирает геймер. От скуки.

3.0- 3.5 – Иногда это вполне потянуло бы и на пятерочку, не будь оно разочаровывающим чадом знаменитых предшественников. Прекрасная идея, загубленная идиотской реализацией. Великолепная реализация, воплощающая идиотскую идею.

4.0- 4.5 – Фаст-фуд среди деликатесов. Кетчуп среди изысканных соусов. Не будем ханжами: если очень хочется кушать, то гамбургеры с колой вкусны почти так же, как молочный поросенок, фаршированный куропатками и виноградом.

5.0- 5.5 – Почти «что надо». Крепкие середняки, гордые своим заслуженным званием. Если нечем занять выходные (и при отсутствии игр с более высоким рангом) – самый что ни на есть правильный выбор. Очень неплохая оценка.

6.0- 6.5 – На подходе тяжелая артиллерия, шумные промо-акции, обильные обещания и заграничные командировки. Порой рука по инерции хочет вывести на балл-другой побольше, ан нет. Всем взяла, да не дотянула.

7.0- 7.5 – Абсолютное большинство всех заметных проектов, выходящих за год, удостаиваются именно этих отметок. Добротное освоение традиций, новые идеи и суггестивный геймплей – что еще надо, чтобы достойно встретить отрочество?

8.0- 8.5 – Эх... Маловато будет! Такие игрушки днем с огнем поискать. Гром среди ясного неба. Мы не ждали, а оно взяло и свалилось. Шок и трепет!

9.0- 9.5 – Раз в пятилетку. Нет, в эпоху. Высоко-высоко в небе. Сияет и плавно парит. В горних чертогах на огненном троне. С припадающими святыми. Новая серия Warcraft.

10.0 – Трансцендентальное единство апперцепции, которое, как известно, есть единство функции, а не субстанции, сливающееся в экстазе с божественным абсолютом! Купить. Поставить. Увидеть. Умереть. Дальше на земле делать нечего. Жизнь прожита не зря.

ИГРА НОМЕРА

Homeworld 2
стр. 54

При минимуме оригинальности игра просто поражает своей непередаваемой свежестью, драйвом, масштабностью и эффектом присутствия – даже диву даешься. Настоящий фаворит номера, по праву снискавший славу, почести и нашу фирменную награду!

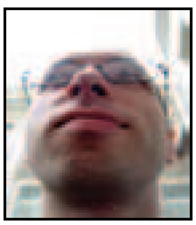
«СИ» РЕКОМЕНДУЕТ

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игрушке, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

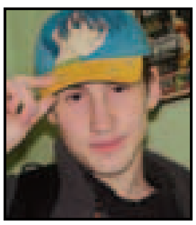
НАША КОМАНДА НАША КОМАНДА НАША КОМАНДА НАША

Алекс Глаголев
Главный редактор



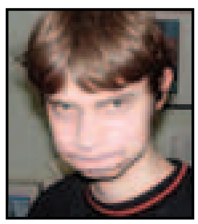
Для таких маленьких вступлений требуется около двухсот знаков (можете посчитать). Вы не представляете, какой мороки стоит заставить всех редакторов это написать! Один Лянге-упрямец чего стоит!

Игорь «Зонтик» Сонин
Обозреватель



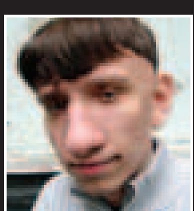
Прозвучавшее над столицей на днях штормовое предупреждение стало символом наступившей осени. Какие могут быть игры, когда за окном дождь, грязь, слякоть и опавшие листья? Ловлю момент, чего и вам.

Александр Щербаков
Зам. главного редактора



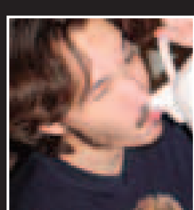
Стремления донести до читателей информацию из первых рук зачастую пагубно сказываются на самочувствии. Вот давеча поехали мы S.T.A.L.K.E.R. смотреть. Так чуть с голоду не померли, когда ночью вагон-ресторан закрыли!

Анатолий Норенко
Секьюрити



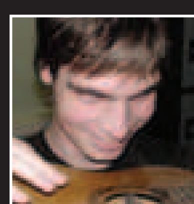
Трилогия о небезызвестном искателе приключений со шляпой и кнутом - одно из последних приобретений в моей DVD-коллекции. Признаюсь, Инди - мой кумир. Обожаю кнуты и кожаное белье! Жду следующей серии!

Юрий Воронов
Редактор CD



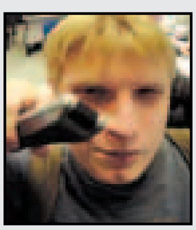
Colin McRae Rally 04, один из самых сильных ядов, лишающий человека сна и воли. Но в маленьких дозах бывает очень полезен, развивает реакцию и скоростное мышление. Доктор Воронов рекомендует!

Алик Вайнер
Арт-директор



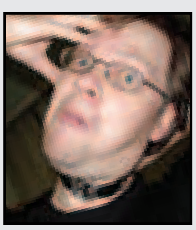
Фондовая биржа в панике – Молдавия опять взвинтила цены на укроп. У меня тоже расстройство (по ходу дела...) – Half-Life 2 не вышел в срок. Одна радость: есть время накопить деньги на новое железо...

Виктор Перестукин
Обозреватель



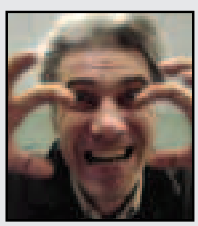
С приветом из Киева, друзья! Моя третья деловая поездка на Украину S.T.A.L.K.E.R., «Казаки 2» и еще кое-что неанонсированное влекут туда необъяснимо. Привезли много уникальной и эксклюзивной информации. Все для вас!

Сергей Лянге
Отец



Над душой стоит грозный Глагол и требует от меня двести знаков интры – вынь ему и положь! А где я их возьму, в такое-то время?! Ну, ладно, уговорил! Вот, пожалуйста – точнехонько двести. Теперь доволен?

Леонид Андруцкий
Дизайнер



Обычно такое лицо у меня бывает после 21.00 и не дома...Так что, милости просим на сдачу наших номеров каждый второй вторник, после полуночи...Мы очень любим молодую, свежую кровушку....

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

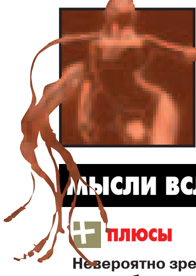
ФИРМА «1С»   GAIJIN ENTERTAINMENT   СТВ

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi Universal
■ РАЗРАБОТЧИК: Relic Entertainment ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 6
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http://homeworld2.sierra.com/

ВЕРДИКТ

ВОТ КАК НАДО!



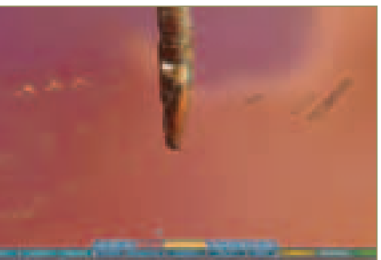
8.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Невероятно зрелищные космические бои, улучшенный интерфейс, мастерски поданный сюжет, потрясающая графика.

МИНУСЫ
Практически полное отсутствие сколь-нибудь существенных нововведений – самокопирование здесь правит бал.

Игра вызывает восхищение независимо от наличия опыта общения с Homeworld. Но новым словом в жанре ей уже не стать.



Сейчас начнется бой.

HOMEWORLD 2

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

АПОФЕОЗ 3D

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Банальнее 3D в наши дни может быть только... полное 3D (в пресс-релизах, например, не обозвать 3D «полным» считается моветоном). Даже в 1999 году, когда вышел легендарный Homeworld, трехмерность лезла у народа из ушей и прочих частей тела, однако только после выхода этой игры все вдруг поняли, что же такое «полное 3D». Великий и трехмерный Homeworld 2 уже не совершит того идеологического прорыва, который сделал его предшественник, потому что подражателей у этой игры за четыре года набралось превеликое множество. Однако Relic Entertainment в очередной раз деликатно просят всех клоноделов расступиться. Мастера снова демонстрируют, как надо с умом и по делу использовать третье измерение в RTS.

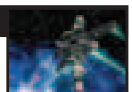
БЛЕДНОЛИЦЫЕ В КОСМОСЕ

Homeworld 2, как и его предшественник, относится к той редкой породе RTS, где сюжет имеет первостепенное значение. С первых минут история подхватывает даже самого хладнокровного и прагматичного стратега, которому, по идее, и дела-то не должно быть ни до каких там сюжетных изысков. История – это то, что заставляет пройти всю весьма не маленькую кампанию и просить добавки. Если пересказывать происходящие в игре события вкратце, получится стандартная sci-fi нудятина о том, как «плохие» Vaygr'ы напали на «хороших» Hiigaran'ов, потому что жить не могли без хитроумных девайсов, которые те нашли в космосе. В результате Hiigaran'ов изгоняют с их родной планеты, и они вынуждены искать способ одолеть негодяев-агрессоров и вернуться домой. Но банальная завязка превращается в эпическое повествование о поисках своего места во Вселенной и о борьбе целого народа за право на существование.

Стильные ролики перед каждой миссией выполняют роль морковки, привязанной перед ослом и заставляющей упрямое животное проходить мисс... в смысле, идти вперед. Морковка со своей задачей справляется великолепно. Не то чтобы ролики блистали техническими наворотами, но смотреть их чрезвычайно интересно (равно как и внимать вступительным брифингам). Однако справедливости ради надо признать: сюжет Homeworld 2 до жути напоминает – не поверите – оригинальный Homeworld. Когда один и тот же народ два раза подряд изгоняют из одного и того же мира, начинаешь задумываться: а не о потомках ли земных бледнолицых братьев рассказы-

ПОЧТИ КАК
Homeworld

ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Hegemonia: Legions of Iron

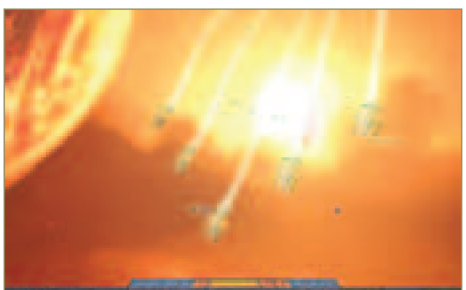


НИКАКИХ РАДИКАЛЬНЫХ УЛУЧШЕНИЙ, НО ВСЕ РАВНО НОМЕР ОДИН В ЖАНРЕ.

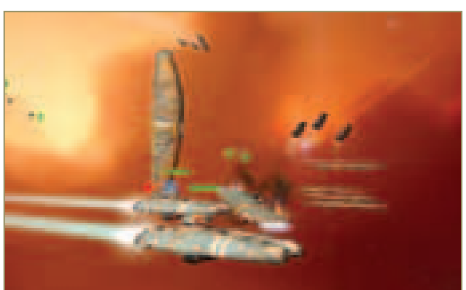
ФИЛЕЙНЫЕ ЧАСТИ НА ОТСТРЕЛ

ИЛИ КАК РАЗДЕЛАТЬ ТУШУ ПРОТИВНИКА

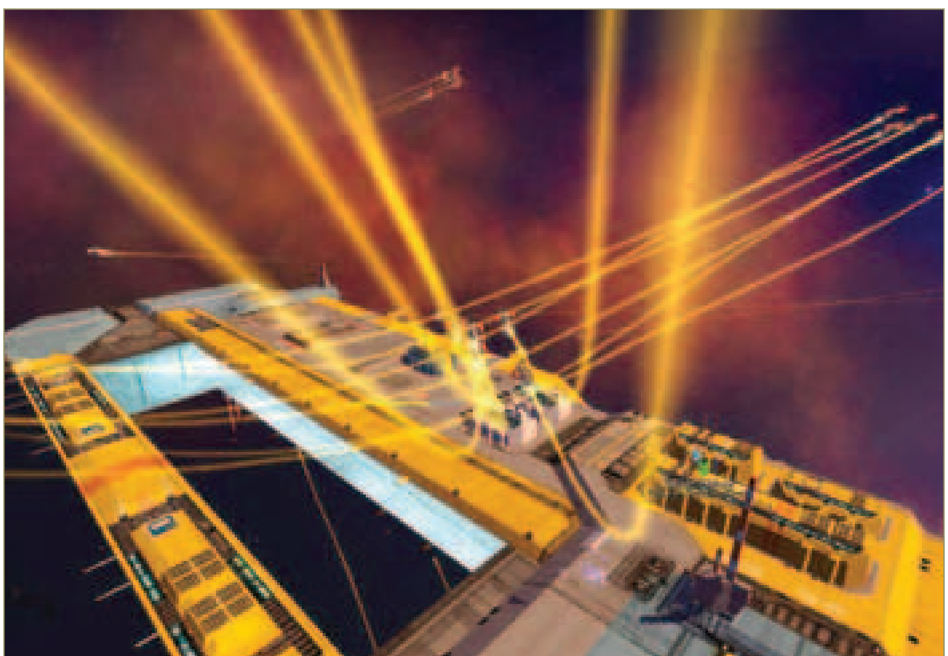
На каждом большом корабле установлено множество подсистем: исследовательские модули, двигатели, заводы по производству более мелких кораблей и т.д. Каждую из этих подсистем можно уничтожить, отдав соответствующий приказ своим воякам. Теоретически, это очень полезно, так как позволяет нейтрализовать корабль, не уничтожая его. На практике же проще взорвать его к чертям собачим, чем морочиться с подсистемами: время на то и на другое тратится практически одинаковое.



Световые эффекты ослепительно красивы. Звезды чудо как хороши.



Для нашего удобства маленькие корабли сразу автоматически объединяются в группы.



Вероломная атака на космическую верфь по драматизму и накалу страстей напоминает «Перл Харбор». Наша задача – любой ценой спасти это сооружение.

ПО ТУ СТОРОНУ БАРРИКАД

В кампании мы можем играть лишь за одну из двух враждующих сторон. Однако в мультиплеере и skirmish'е можно попробовать оказаться по другую сторону баррикад. Само по себе это довольно интересно, но, увы, эффект новизны быстро проходит. К сожалению, разница между враждующими сторонами самая минимальная. В основном она сводится к чисто косметическим отличиям юнитов. Во всяком случае, никаких принципиально новых тактических приемов при игре за Vaygr'ов вырабатывать не придется.

МЫСЛИ ГЛОБАЛЬНО

ДЕЙСТВУЙ – НАВЕРНЯКА

По нажатию всего одной кнопки тактическая карта на наших глазах превращается в стратегическую. Ее полезность трудно переоценить. Здесь можно найти всю необходимую в любой момент информацию: где свои корабли, где чужие, кто с кем сражается, кто побеждает, кто проигрывает и т.д. При этом благодаря широким возможностям масштабирования в этом режиме можно не только управлять большими группами кораблей, но и отдавать приказы отдельным юнитам.

вает нам игра? Кажется, они – единственные существа во Вселенной, способные с завидным постоянством наступать на бережно разложенные ими же самими грабли.

КРАСНАЯ АРМИЯ ВСЕХ СИЛЬНЕЙ

Игровой процесс Homeworld 2 остался практически неизменным по сравнению с первой частью. У нас по-прежнему есть материнский корабль в форме банана, служащий малоподвижной базой, способной производить все мыслимые юниты. Игра по-прежнему ориентирована исключительно на масштабные космические бои, смотреть на которые, как и раньше, можно бесконечно. Менеджмент ресурсов представлен в самом зачаточном состоянии. В игре есть всего один ресурс под названием (внимание, сюрприз!) «ресурс». Его добывают наши (еще один сюрприз!) сборщики ресурсов с астероидов и таскают на базу. В общем-то, как только несколько этих кораблей получили приказ заняться делом, о них можно забыть и заняться строительством флота.

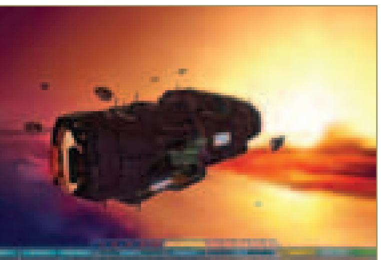
Многие боевые корабли также перекочевали в Homeworld 2 из прошлой части, хотя и новых тоже хватает. Едва ли не главное достоинство игры – идеально соблюденный баланс. Как и положено в любой RTS, от миссии к миссии нам позволяют строить все более мощных юнитов, однако даже доступные с самого начала крошечные истребители пригодятся вам в последней миссии не меньше, чем в первой. Баланс строится по принципу «камень-ножницы-бумага» – бомбардировщик хорош против истребителей, корвет – против бомбардировщиков, фрегат – против корветов и так далее. Однако эта сравнительно простая схема гарантирует, что с флотом, состоящим из однотипных кораблей, мы почти наверняка провалим задание, потому что хорошо сбалансированный флот (коим обычно обладает противник) практически всегда сильнее узкоспециализированного, пусть и более многочисленного. Элементарный пример: посылая тяжелые фрегаты без прикрытия против огромного крейсера, мы обрекаем их на верную гибель. Сам крейсер не может им противостоять, а вот охраняющие его истребители – еще как. Ими как

СТИЛЬНЫЕ РОЛИКИ ПЕРЕД КАЖДОЙ МИССИЕЙ ВЫПОЛНЯЮТ РОЛЬ МОРКОВКИ, ПРИВЯЗАННОЙ ПЕРЕД ОСЛОМ И ЗАСТАВЛЯЮЩЕЙ УПРЯМОЕ ЖИВОТНОЕ ПРОХОДИТЬ МИСС... В СМЫСЛЕ, ИДТИ ВПЕРЕД. МОРКОВКА СО СВОЕЙ ЗАДАЧЕЙ СПРАВЛЯЕТСЯ ВЕЛИКОЛЕПНО.

http://homeworld2.sierra.com/

ИСТОРИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

История Homeworld 2 довольно тесно связана с событиями первой части игры. Происходило там следующее. Некая раса Kushan была изгнана из своего родного мира на удаленную захолустную планету. Но однажды изгнанникам удалось найти Ядро, открывшее доступ к технологии гиперпрыжков. Проблема в том, что по замыслу сильных мира сего эта технология не должна была попасть в руки Kushan, а посему с ними было решено покончить. После многих кровопролитных боев скитальцам удалось-таки вернуться домой, на планету Hiigara. Наступила эпоха мира и процветания. Однако старый враг под предводительством нового тирана вернулся…



Оцените размеры корабля.

раз и должны заняться наши легкие боевые корабли.

ДУМАЙ В 3D

Как ни странно, главные нововведения ожидают нас вовсе не в игровом процессе, а в области интерфейса. И если в любой другой игре это можно было бы назвать лишь приятным дополнением, то в Homeworld 2 – это именно то, что и должны были сделать разработчики в первую очередь, потому что здесь интерфейс и геймплей являются почти синонимами. Оригинальный Homeworld поначалу вызывал легкий шок (а у кого и контузию): до того этим полным 3D было непривычно и зачастую – неудобно – управлять. Во второй части достаточно буквально нескольких минут, чтобы полностью освоиться в бескрайних космических просторах. На карте теперь куча объектов, послать корабли к которым можно простым щелчком мыши без призывания на помощь интерфейса перемещения юнитов и высчитывания расстояния до пункта назначения. Кроме того, практически все события игры разворачиваются теперь в одной плоскости, если можно так выразиться. То есть перемещать юнитов по оси Z (что по-прежнему не слишком удобно) нам почти не нужно.

Совершенно гениально выполнены меню строительства и научных исследований. Они занимают минимум места на экране и позволяют отдавать приказы и следить за их выполнением, не отвлекаясь от управления боем. Более того, чтобы приказать материнскому кораблю или крейсеру строить или исследовать что-либо, вовсе не обязательно перемещать камеру к нему и тыкать в него мышью (зачастую бой идет так далеко от базы, что ее попросту не видно). Все необходимые кнопки управления собраны на небольшой панели внизу экрана, которую можно и вовсе убрать. Если выучить все горячие клавиши, можно смело забыть о том, как выглядят панели интерфейса.

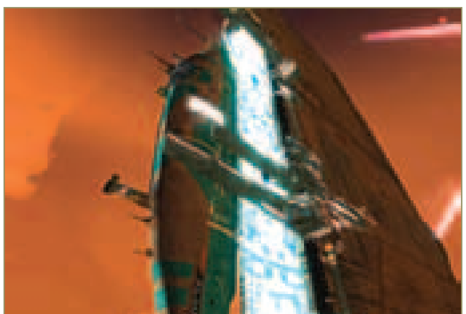
Но при всей продуманности схемы управления, во время масштабных сражений все-таки приходится туго. Да, все юниты разбиты на группы, да, доступ к любому нашему сооружению можно получить в любой момент, но когда на огромной карте идет бой в трех-четырех местах, уследить за всем и эффективно управлять этим трехмерным беспределом в реальном времени просто невозможно. Спасает только пауза, во время которой нужно оценить обстановку, составить план развития на ближайшее время и отдать все необходимые боевые приказы.

ГИП-ГИП 3D!

Homeworld 2 – потрясающе красивая игра. Таких грандиозных баталий не увидишь ни в одном космическом симуляторе. Как и раньше, фирменной чертой сериала остаются весьма внушительные возможности масштабирования. Переключившись на общий план, мы отдаем приказы всем боевым группам, затем приближаем камеру настолько, что становятся видны даже заклепки на корпусе корабля и любуемся происходящим. А любоваться действительно есть чем, ведь мы отдаем лишь общие приказы: атаковать такие-то цели в таком-то порядке. Как именно будет развиваться бой, зависит от умений виртуальных пилотов. А эти ребята знают свое дело превосходно. Здесь как раз и становится очевидно, зачем этой игре нужно так много 3D: корабли совершают сложнейшие маневры, группы истребителей заходят с флангов, сверху и снизу, при этом умудряются уклоняться от вражеского огня и взаимодействовать с другими боевыми подразделениями.

К счастью, к 2003 году разработчики окончательно научились делать красивый (а не черный и не синий) космос. Господа из Relic Entertainment закончили курсы космоделов с отличием. Космос в Homeworld переливается всеми цветами радуги. Таких красивых звезд (не маленьких точек на небе, а гигантских раскаленных светил) я вообще никогда еще не видел. Однако одними только солнцами, планетами и туманностями украшательство безвоздушного пространства здесь не ограничивается. Какой бы разноцветной ни была туманность, она – лишь симпатичный плоский рисунок. В Homeworld 2 же мы увидим огромное количество честно трехмерных «природных» объектов: от скромных астероидов и газовых облаков до гигантских сооружений, на фоне которых наши корабли становятся едва различимыми.

Homeworld 2 повторил грандиозный успех своего предшественника. Игра величественна и благородна, каждый аспект игрового процесса проработан до мельчайших деталей. Техническое исполнение вообще выше всяких похвал и восхищений, потому что это просто сказка. И если за что и можно пожурить разработчиков, так это за излишний консерватизм и приверженность проверенным на собственном опыте идеям. ■



Если судить по дизайну, материнский корабль ничуть не изменился.

Мы в любой момент можем менять очередность постройки юнитов.

Масштабы побоищ – подлинно космические! В динамике сцена прекрасно передает эпическую глубину и невероятное напряжение схватки.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/platform
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Softclub ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
■ РАЗРАБОТЧИК: Naughty Dog ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.jak2.com

Игре совсем немного отсалось до настоящего FPS.

Гоночная мини-игра навевает воспоминания о первом эпизоде «Звездных войн».

В качестве тренировочнго уровня предлагается оригинальное стрельбище с картонными мишенями.

JAK II: RENEGADE

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

VICE CITY С РЫЖИМ ХВОСТОМ

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ
amir@gameland.ru

Два года, прошедшие с момента выпуска одного из лучших платформеров всех времен и народов Jak & Daxter, пролетели быстро. Шедевр Naughty Dog, признанный прессой и полюбившийся сотням тысяч игроков, обзавелся «платиновым» статусом и занял почетное место в списке суперхитов для PlayStation 2. Однако же с выпуском сиквела разработчики не торопились. Как выяснилось, по вполне понятным причинам.

СОВЕРШЕННО ДРУГАЯ ИГРА

Имея логичный заголовок Jak II, новые приключения Джека и его мохнатого рыжего друга Дэкстера непохожи на первую серию настолько, насколько это вообще возможно. В неизвестном направлении изчезли зеленые леса, живописные деревушки, простодушные местные жители и милые монстры. В первые же минуты герои оказываются в футуристичном мире несколько напоминающем Fallout. Основы сюжета строятся не вокруг млых добрых вечных истин, а затрагивают серьезные противоречивые материи – месть, предательство, ненависть. Все это – прямые следствия коренного решения дизайнеров. Jak & Daxter, будучи по сути своей вполне детской игрой, пользовался наибольшей популярностью у совершенно иных возрастных групп. Игру покупали во-многом благодаря отличной графике и общему высокому качеству, ведь в далеком 2001 году откровенно хороших проектов для PlayStation 2 было, прямо скажем, немного. Sony сумела сконцентрировать внимание игроков на относительно стандартном, но зато очень качественном продукте Naughty Dog, а разработчики узнали много нового о собственной аудитории. Из этого-то и родилось интересное решение – раз уж игру все равно, в основном, покупают подростки и взрослые, почему бы не сделать вторую часть специально для них?

В основую тотальной переделки вселенной Jak & Daxter легли принципы построения игрового мира а-ля Grand Theft Auto. Не уровни, а миссии в гигантском открытом мегаполисе, возможность самостоятельного выбора способа передвижения по нему, действие подкрепляется сильной сюжетной мотивацией. Строгое следование этой простой концепции изменило все.

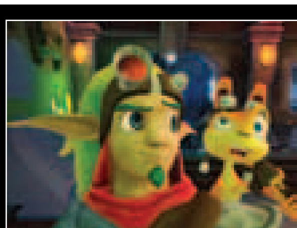
НЕУЛОВИМЫЕ МСТИТЕЛИ

Жертва жестоких научных экспериментов жаждет отомстить изуверам. Логично. Джек, полный злобы и жажды отмщения, понимает, что в одночку ему свою задачу выполнить не удастся и ищет помощи со стороны оппозиционеров нынешнего диктаторского режима Haven City. Тоже логично.

ИГРАЕМ ПО-ВЗРОСЛОМУ

ЛЕКСИКОН ГЕРОЕВ JAK II ПОПОЛНИЛСЯ

В детской целомудренной игре Jak & Daxter скабрезник и пошляк Дэкстер никак не мог развернуться на полную картушку. В Jak II ему позволяется практически все. Хитроумные комментарии, двусмысленные шуточки, крепкие выражения... Новая игра, среди всех прочих, имеет и любовную сюжетную линию, не стоит и говорить о том, что наш рыжехвостый друг использует каждую ситуацию по полной программе.



ВЕРДИКТ

JAK II – НАВСЕГДА!

8.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

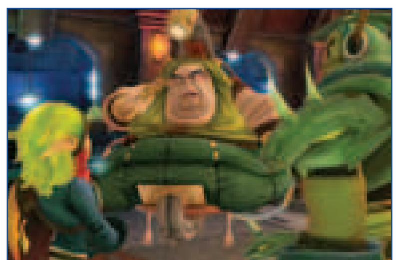
+ ПЛЮСЫ

Новации в игровом процессе пошли игре на пользу. Jak II взрослее и разнообразнее своего предшественника.

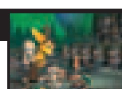
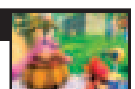
– МИНУСЫ

Невпечатляющая музыка, относительная монотонность повествования.

Главный претендент на титул платформера года. Если, конечно, Jak II все еще можно отнести к этому жанру.



Своего Джаббу Хатта – в каждую видеоигру!

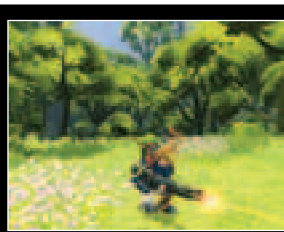
КРАСИВЕЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Ratchet & Clank 	Super Mario Sunshine 

И ДВИЖОК ХОРОШ, И ДИЗАЙНЕРЫ ПОСТАРАЛИСЬ!

НЕПОХОЖИЙ МИР

НАСТОЯЩИЙ АНТИПОД ОРИГИНАЛА

Обычно сиквелы представляют игроку расширенный и дополненный, но никак уж не радикально измененный мир оригинального творения. Naughty Dog с таким подходом не согласна. Изменив целевую аудиторию, сюжет, базовые принципы игрового процесса, разработчики изменили и сам игровой мир. Никаких больше милых лесочков, щебечущих птичек и прочей белиберды. При этом пестрота мира никуда не делась – в Jak II мы по-прежнему видим исключительно яркие краски (разве что появился металл и бетон). Единственный уровень, хоть как-то напоминающий о предыдущей серии – лес. Да и тот претерпел ряд радикальных изменений.



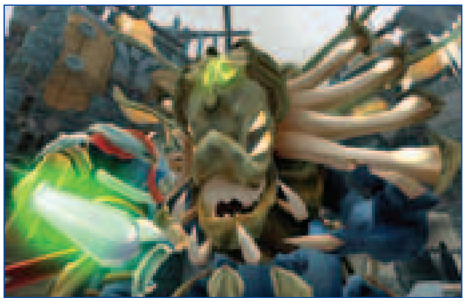
JAK & DAXTER НАРЯДУ С GRAN TURISMO 3... ВНОСИЛ СВОЙ ВКЛАД В КУЗНИЦУ, ШТАМПУЮЩУЮ ГВОЗДИ ДЛЯ КРЫШЕК ГРОБОВ GAMECUBE И XBOX.

Сюжетные заставки умопомрачительно хороши. Мимика героев и детализация моделей проработаны блестяще.

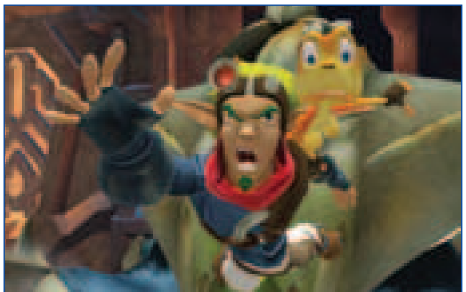
Вместе они начинают форменную партизанскую войну барону Праксису и его многочисленным отрядам головорезов. Джеку поначалу не слишком-то доверяют, то и дело отправляя на невыполнимые миссии и не особенно стремясь посвящать его в курс дел. Первые часы в Jak II относительно монотонны. Отправляйся в подпольное логово революционеров, получи новое задание, прокатись с ветерком сквозь полгорода, выполни не слишком сложно задание (читай – пройди уровень), и можешь возвращаться, чтобы все это повторить заново. К счастью, ситуацию спасают два важных обстоятельства. Во-первых, фокусировка на сюжетной линии, а главное – проработка диалогов заставляет вас выполнять задания в ускоренном темпе в надежде поскорее увидеть дальнейшее развитие событий. Комедийные аспекты на высоте. Качество роликов, выполненных на новом движке, выше всяких похвал. Вторая немаловажная деталь – высочайший уровень проработки и разнообразие заданий. По сравнению с привычными платформенными идеями путешествий по уровням в поисках абстрактных звездочек, шариков, кусочков головоломок, винтиков и прочего хлама Jak II выглядит

В своем злобном воплощении Джек неуязвим для вражеских ударов, обладая при этом невероятной силой.

http://www.jak2.com



Главный злодей – это, разумеется, не мелкая сошка-барон.

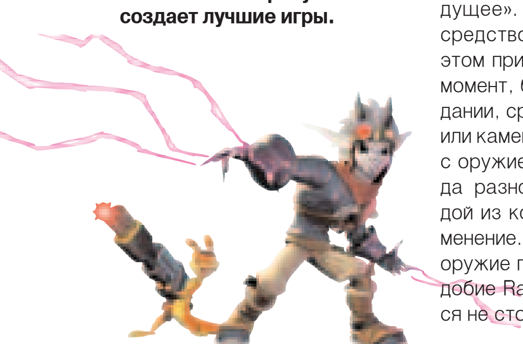


Технические возможности PS2, похоже, до конца еще не исследованы.

Путешествовать по городу удобнее всего на гравимобилях. Даже на скорости движок никогда не позволяет себе притормаживать.

NAUGHTY INSOMNIAC DOG

Две, казалось бы, совершенно разные компании, некогда разрабатывавшие игры для издательства Universal Interactive (Crash Bandicoot и Spyro the Dragon соответственно) вдруг оказались снова вместе под одной крышей. Sony Computer Entertainment приобрела обе компании, чтобы обеспечить себя и свою игровую систему бесперебойным потоком качественных платформеров. При этом Naughty Dog, как наиболее крупная, стала технологическим лидером, ответственным не только за сами игры, но и за исследования. Так и получилось, что такие непохожие, казалось бы, Jak & Daxter и Ratchet & Clank обладают общим графическим движком. Компании чрезвычайно дружны, а их лидеры любят изредка вместе выступать на различных игровых конференциях. Их любимая тема – шуточный спор относительно того, кто же из них в результате создает лучшие игры.



вполне по-взрослому. Серьезной игре – серьезные цели. Без собирательства дело, конечно, не обходится, но ему здесь отводится второстепенная роль. Удивительная штука, но бегать-прыгать-расправляться с монстрами не ради очередной ничего не значащей вещички, а ради, скажем, восстановления водоснабжения трущоб, перекрытого людьми барона, станвится куда интереснее. При этом собственно игровой процесс от этого не претерпевает практически никаких изменений.

В Jak II игроку дают возможность вдоволь поиграться с любимыми «мужскими» игрушками – транспортными средствами и оружием. Роль сексапильных красоток отводится аж двум забавным героиням, испытывающим чувства определенного свойства к главному герою. Еще немного – и игру можно будет рекламировать на страницах Playboy, FHM, Maxim и прочих тематических журналов. So far so good. Помимо многочисленных гравимобилей, в любой из которых (включая полицейские) Джек может запрыгнуть нажатием одной кнопки, в арсенале героя имеется и гравитационная доска, позаимствованная авторами игры из серии фильмов «Назад в будущее». Управлять диковинным средством весьма удобно, и при этом применить его можно в любой момент, будь ты в городе или на задании, среди тропических джунглей или каменных стен. То же решение и с оружием. Всего в игре четыре вида разнообразных винтовок, каждой из которых найдется свое применение. Лицам, полагающим, что оружие превратит Jak II в некое подобие Ratchet & Clank, беспокоиться не стоит. Оружие здесь не самоцель, хотя и против Ratchet, как легко догадаться, мы ничего не имеем.

В ОСНОВУЮ ТОТАЛЬНОЙ ПЕРЕДЕЛКИ ВСЕЛЕННОЙ JAK & DAXTER ЛЕГЛИ ПРИНЦИПЫ ПОСТРОЕНИЯ ИГРОВОГО МИРА А-ЛЯ GRAND THEFT AUTO.

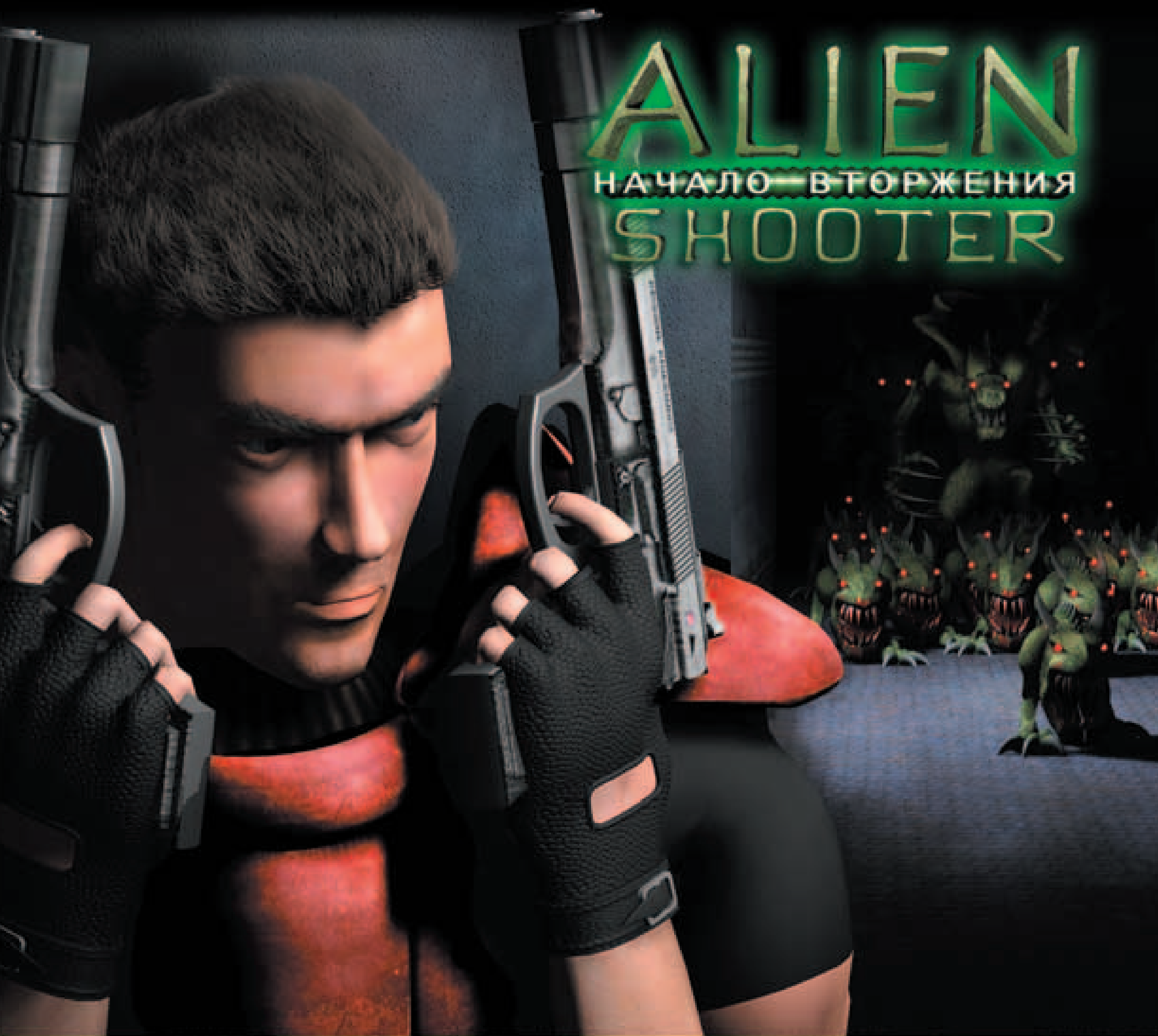
NAUGHTY DOG VS.VALVE

Технические способности скромной американской команды создателей Crash Bandicoot (регулярно выжимавшего из слабенькой PS one красоты на уровне предельно возможных) никогда особенному сомнению не подвергались. Jak & Daxter наряду с Gran Turismo 3 демонстрировал невероятные уровни детализации, щеголял умной системой подзагрузки новых клочков уровней, не утомляющих игроков появлением надписи Loading, в общем, вносил свой вклад в кузницу, штампующую гвозди для крышек гробов GameCube и Xbox. На базе движка Naughty Dog другая известная американская студия Insomniac создала в прошлом году свой очаровательный проект Ratchet & Clank (а потом, усовершенствовав его – и вторую серию). Для Jak II этот самый движок был существенным образом переработан. Главный принцип отсутствия загрузок сохранился – главный город (он вчетверо больше всего мира первой части) не прерывается во время прогулок ни на секунду, а дополнительные внешние миры, благодаря абсолютно другим наборам текстур, все же заставляют подождать в хитроумно сооруженном «портале» секунд пять. Модели прибавили детализации втрое. Появились детализованные текстуры, как класс отсутствовавшие в первой части игры. Особенно усердно авторы игры поработали над спецэффектами. В результате трехлетняя PlayStation 2 выдает на-гора картинку качества, сравнимого с последними достижениями PC-индустрии. Без невероятной физической модели Half-Life 2 и изощренной геометрии Doom III, но все равно очень и очень сильно.

Предельно хороша озвучка. Старательно выписанные характеры пышут жизненной энергией. Главная звезда, по-прежнему, Дэкстер, несмотря на отсутствие упоминания в названии игры. А вот музыкальные композиции подобраны несколько хуже. Единственное их достоинство – они совершенно не мешают действию и забываются чрезвычайно быстро.

Формула Jak & Daxter + Grand Theft Auto сработала на удивление хорошо. Перед нами действительно новое слово в платформенном жанре, одна из наиболее красивых игр современности и бесподобная комедия в одном флаконе. Пропускать такое великолепие настоятельно не рекомендуется. ■

Несправедливость: классные девки всегда достаются рыжим дятлам!



"Это просто мясорубка"
5 звезд Высшая награда
www.gametonic.com

"Кровища - это слишком мягко сказано!"
Лучшая в рейтинге
www.games4win.com

"Достойный продолжатель дел Blood!"
Высшая награда
www.gamextazy.com

"Ураганный экшен!"
Высшая награда
www.amazon.com

"Адское удовольствие!"
Высшая награда
www.gamers-hell.com

"Мрачнее, чем Postal!"
Высшая награда
www.globalshareware.com

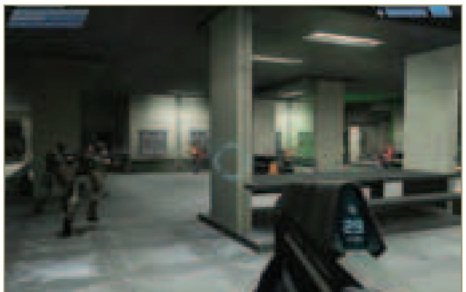
Издатель: ООО «Руссобит Паблишинг» www.russobit-m.ru Изготовлено в России.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 212-27-90

WWW.RUSSOBIT-M.RU

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
■ РАЗРАБОТЧИК: Gearbox/Bungie ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 700, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http://www.microsoft.com/games/Halo/

Если вдруг кто не знает, Halo – это искусственная планета, имеющая форму кольца.



Наши напарники самостоятельны, но откровенных глупостей не делают никогда.

Одновременная атака двух Scorpion в синглплеере – ситуация скорее гипотетическая. Мало кто может устоять против объединенной мощи двух танков, ведомых Master'ом Chief'ом.

HALO: COMBAT EVOLVED

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

НА ВСЕ ВРЕМЕНА И ПЛАТФОРМЫ

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

...А ведь когда-то эта игра разрабатывалась для PC и Mac. В те далекие времена никакого Xbox еще и в помине не было. А потом он выскочил, как черт из табакерки, а Microsoft почесала затылок и купила Bungie. Релиз игры на PC был деликатно отложен. Как оказалось, на два года...

Ситуация сложилась парадоксальная. По большому счету, все, кто понял, какой шедевр сотворила Bungie, уже давно купили Xbox. Те, кто привык считать, что элитные шутеры бывают только на PC, выхода Halo на этой платформе особо и не ждали. Но игра таки вышла. И те, кто все-таки ее ждал, получили настоящее сокровище. Даже спустя два года после выхода проекта на Xbox, он все так же великолепен. Настоящий эталон жанра.

В ПРЕДЫДУЩИХ СЕРИЯХ

Halo – не просто шутер. Это командный шутер, где мы управляем всего одним героем. Искусственный интеллект монстров и напарников столь силен, что большинство сражений проходят именно в формате стенка на стенку. И это не дешевые (хотя и эффектные) скрипты а-ля Medal of Honor. Наши вояки честно работают в команде, прикрывают друг друга, ложатся грудью на амбразуры, а порой – паникуют и отступают.

Еще большее удовольствие наблюдать за действиями противников. Каждый из них знает свое место, знает сильные и слабые стороны напарником и прекрасно представляет себе боевую задачу. Конечно, после Unreal Tournament нас уже сложно удивить по-человечески умными противниками, но здесь ощущения совсем иные. Halo – это настоящая война с настоящими победами и поражениями. И враги здесь не просто умны, они обладают характером. Маленькие и трусливые Grunt'ы бросают оружие и в панике разбегаются, стоит им оказаться в западне. Благородные и величественные Elite'ы, напротив, способны на геройства и в бою совершенно непредсказуемы. Будучи ранеными, эти монстры могут затаиться и ждать, могут попытаться вернуться к своим, а могут в отчаянии броситься в атаку и постараться унести нас с собой в могилу.

Почему я так много рассказываю об искусственном интеллекте? Потому что это то, что делает Halo по-настоящему революционной игрой. Хотя и далеко не только это. Гигантские уровни, на которых практически не бывает загрузок, потрясающий сю-

СВОБОДА САМОВЫРАЖЕНИЯ

ГРАФФИТИ В СТИЛЕ МИЛИТАРИ

Несмотря на непомерную крутость современных технологий, лишь в немногих играх дырки от пуль в стенах не исчезают через некоторое время. Halo – одна из тех немногих. Не долго думая, я решил воспользоваться служебным положениям и написать автоматной очередью на стене «Здесь был Вася», но найти такую длинную стену оказалось не так просто. Поэтому, подумав еще немного, я решил устроить скромный промоушн одному небезызвестному игровому изданию. По-моему, получилось очень мило.

ВЕРДИКТ

MUST HAVE!

8.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

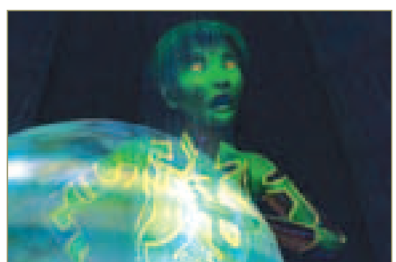
+ ПЛЮСЫ

Гениальная система AI, захватывающие бои на огромных открытых пространствах, незабываемая атмосфера.

– МИНУСЫ

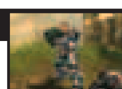
Движок плохо оптимизирован, игра частенько притормаживает даже на мощных компьютерах. Полное отсутствие улучшений.

Шедевр на все времена. А вы что сомневались? Если да, то берите PC-версию и убедитесь в своей неправоте.

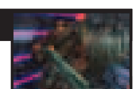


AI Cortana – будет с вами в течении всей игры.

НЕ КРАСИВЕЕ, ЧЕМ Unreal Tournament 2003



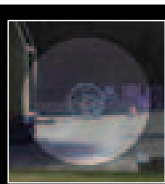
ЛУЧШЕ, ЧЕМ Unreal II: The Awakening



НЕ САМЫЙ ЛУЧШИЙ ПОРТ ОДНОЙ ИЗ САМЫХ ЛУЧШИХ ИГР.

ПАРА СЛОВ О ЦЕЛКОСТИ

И ОБ УПРАВЛЕНИИ



В Bungie прекрасно понимали, что геймпад – не самый удобный контроллер для игры в 3D-шутеры. Поэтому, в Xbox-версии Halo попадание в монстра засчитывается даже в случае, если прицел чуть-чуть смещен в сторону от цели. На PC «автоприцеливание» убрали, специально, чтобы играть с клавиатурой и мышью не было слишком уж легко (кстати, очень правильно сделали). А вот где автоприцеливания никогда и не было, так это в снайперском режиме. И в нем как раз мышь дает ощутимые преимущества по сравнению с геймпадом.

жет, захватывающие бои с применением военной техники, гениальный дизайн миссий – все это сделало Halo идолом, легендой. Но я искренне надеюсь, что вы хотя бы в общих чертах и так представляете о главные особенности игры. Благо, обзор два года назад мы публиковали. Что мы его для себя что ли писали?

НИЧЕГО ЛИШНЕГО

Что же нового предлагает нам PC-версия игры? Если совсем коротко – ничего. Если не так коротко, но чуть более педантично, то – два новых вида оружия. Круто? Ну... если вы уже имели счастье потратить $50 на Xbox-версию игры и раздумываете, стоит ли повторить подвиг для PC-версии, то не очень. Для всех остальных это не имеет решительно никакого значения. При всем моем уважении к Gearbox до статуса небожителей, коими являются господа из Bungie, эти разработчики еще не дослужились. Поэтому я лично вздохнул с облегчением, узнав, что они практически ничего не стали добавлять в уже законченное произведение искусства.

Управление с клавиатуры и мыши, конечно, оказалось удобнее, чем с геймпада, но, к моему величайшему удивлению, ненамного. Не подумайте ничего плохого, игра идеально слушается контроллера, просто и на Xbox она его слушалась почти так же хорошо.

ПРОСТО ПОРТ

Главная задача Gearbox заключалась в том, чтобы максимально оптимизировать движок игры для PC. И с этим разработчики справились на троечку. Какой бы распуписичный компьютер у вас ни был, уровень fps будет прыгать, порой опускаясь ниже допустимого нормами приличия уровня. Даже в сингле это не сильно воодушевляет, а уж в мультиплеере вообще может стать причиной поражения.

Улучшений по части графики – никаких. Разрешение стало выше, что, безусловно, радует, но назвать это реальным улучшением язык не поворачивается. Все остальное – в точности, как оно было два года назад на Xbox.

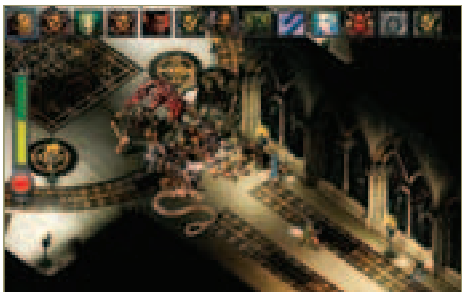
Halo все так же шедеврален, как и в 2001 году. PC-версия игры лишний раз подтвердила, что это один из лучших FPS всех времен и народов, ставший не меньшим прорывом в жанре, чем Quake, Doom или Half-Life. Поэтому от покупки игры вас освобождает только обладание ее консольной версией. Однако приходится признать, что два года – чересчур большой срок для того, чтобы получить на выходе банальный порт без каких бы то ни было улучшений и нововведений. ■

Полноценный мультиплеер – одна из самых привлекательных сторон PC-варината приставочного шутера №1.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: Atari
■ РАЗРАБОТЧИК: Troika Games ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 700 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

http://www.greyhawkgame.com/

Карты в игре излишне огромны, и картины, подобные этой, вы встретите не раз.



Масштабные сражения быстро превращаются в грубые свалки.

Если зажать клавишу Alt во время боя, движок покажет предлагаемые маршруты движения персонажей. Из графика видно, что противник получит Attack of Opportunity, а девушка – мечом по лбу.

ВЕРДИКТ

НЕДОРАБОТАЛИ

7.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

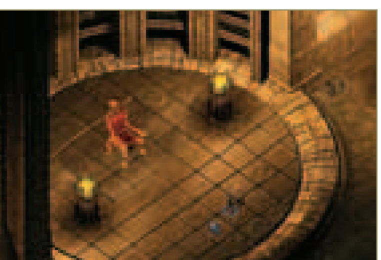
ПЛЮСЫ

Точное воссоздание «третьей с половиной» редакции правил D&D, классический модуль, очень милая графика.

МИНУСЫ

Огромное количество недоработок, посредственная озвучка, избитый сеттинг, отсутствие сетевой игры.

Самая красивая двумерная адаптация правил D&D. Увы, не самая увлекательная.



Кто тут в цари крайний? Никого?

THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL: A CLASSIC GREYHAWK ADVENTURE

КЛАССИКА В КОРОТКИХ ШТАНИШКАХ

ИГОРЬ «ZONTIQUE» СОНИН
zontique@gameland.ru

Команда Troika до выхода The Temple of Elemental Evil завершила только один проект – Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura. Игра была несколько недоработана, но достаточна хороша, чтобы заработать статус «необычной RPG для ценителей». Вторая разработка «тройки» вместо оригинальных наработок использует правила D&D и сюжет из классического модуля. Вот только качество выделки осталось на том же уровне.

КОРНИ

ToEE создана на основе одноименного модуля кампании Greyhawk, первого коммерческого приключения, выпущенного в далеких семидесятых небезызвестной TSR. Модуль рассчитан на персонажей первого-восьмого уровней, хотя в компьютерной интерпретации ограничение на количество опыта отодвинули до 54999 очков – этого достаточно, чтобы добраться до десятого уровня. Приятно, что нас не пытаются приманить битвами с драконами и бехолдерами, вместо этого обещая дух настоящего D&D и атмосферу оригинальной Baldur's Gate.

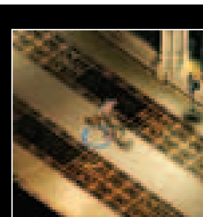
ToEE – первая компьютерная ролевая игра, построенная на «третьей с половиной» редакции правил D&D. По сравнению с обычной третьей редакцией изменения довольно несущественны и в основном затрагивают такие особенности игры, которые в компьютерном представлении не попадаются игроку на глаза – например, скорость передвижения гномов (которые dwarves) больше не будет уменьшаться, если те оденут тяжелую броню или будут тащить на себе огромный груз, Pick Pocket переименовали в Sleight of Hand, а Minor Globe of Invulnerability – в Lesser Globe of Invulnerability. Самые серьезные изменения связаны, пожалуй, с добавлением новых заклинаний с говорящими названиями – Call Lightning Storm или Touch of Idiocy. Впрочем, редкий любитель ролевых игр знает наизусть названия всех заклинаний D&D, поэтому и появлению новых удивляться никто не будет.

Как и в Icewind Dale, в начале игрок должен сам создать партию, только не из шести, а пяти приключенцев. Есть и два десятка уже готовых персонажей, но не каждый из них согласится работать с другими. Сначала

КОНСЕРВНАЯ БАНКА В ДЕЙСТВИИ

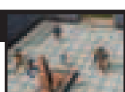
НА ПОЛЕ ТАНКИ ГРОХОТАЛИ

Если вы еще не открыли для себя прелести радиального меню, то используете своих воинов отнюдь не с максимальной эффективностью. Когда герой находится на приличном расстоянии от противника и может подбежать к нему по прямой – выбирайте Charge, и герой нанесет мощный удар с разбега с небольшим бонусом на попадание. В следующий ход, правда, придется поплатиться за это понижением класса брони на 2 единицы, но разве танку это помеха?



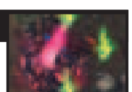
ХУЖЕ, ЧЕМ

Neverwinter Nights



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Lionheart: Legacy of the Crusader



ТОЧНАЯ, НО НЕ ОСОБО УДАЧНАЯ ИНТЕРПРЕТАЦИЯ ПРАВИЛ D&D.

ЖИВЕЕ ВСЕХ ЖИВЫХ

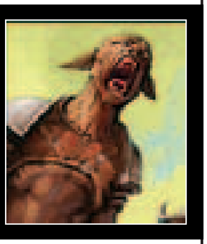
Мир Greyhawk стал настолько популярен, что даже в наши дни в нем постоянно кипит жизнь. Living Greyhawk (http://www.living-greyhawk.com/) проводится, в основном, в США. По сути дела, это та же обычная «настолка», но на 14 тысяч человек одновременно. В каждом регионе местные DM проводят обычные «ролевки», а ответственные люди потом сводят результаты в одну большую историю огромного мира. Любому штату соответствует своя область игрового мира, и если игрок съездит к соседям поиграть, точно так же будет путешествовать его персонаж. России в списке стран-участниц пока нет, так что дерзайте!

нужно указать alignment, вокруг которого будет строиться партия, и только потом – подбирать подходящих героев. Вместе могут путешествовать герои «соседних» мировоззрений – для, например, Lawful Good это Neutral Good и Lawful Neutral. Разногласия пресекаются на уровне генерации персонажей и дальше считается, что героям разговаривать уже не о чем – забудьте о внутрипартийных сюжетных линиях в стиле Baldur's Gate II.

РАЗРАБОТЧИКИ КАЮТСЯ В СОДЕЯННОМ

ШОКИРУЮЩИЕ ПОДРОБНОСТИ ИЗ ЖИЗНИ ЗНАМЕНИТОСТЕЙ

На форумах Atari с игроками общается продюсер ToEE Том Декер (Tom Decker): «Это я во всем виноват. Если вам не нравится озвучка, вините меня. Некоторые игроки требуют, чтобы меня уволили, другие считают, что лучше вывести меня из офиса и показательно отвесить пинка ботинком 15-го размера. Мой размер – 14-й, так что я мог бы сам себя наказать. Серьезно, если вам не нравится озвучка – выключите ее и наслаждайтесь игрой».

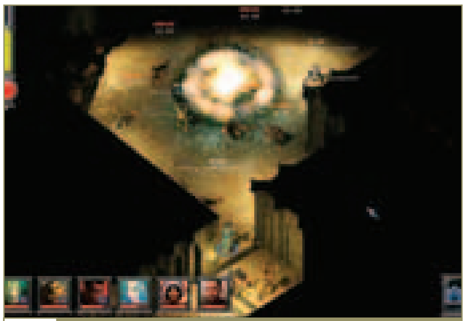


ЛИСТЬЯ

Формально, сюжет для каждой группы уникален. В начале игры злодеи жгут церкви и убивают невинных жителей, а защитники справедливости сражаются с бандитами и честно исполняют важные поручения – но с точки зрения вечности все это не имеет никакого значения, ибо города и подземелья в игре одни на всех, да и набор побочных квестов неизменен. Паладин может совершенно без всякого повода убить любого косо посмотревшего на него NPC, и не получить за это даже приставку «падший». Fallout 2, Planescape: Torment и Baldur's Gate 2 приучили нас к «компьютерным», переполненным событиями и ветвлениями сюжета играм. По сравнению с ними перенесенный из мира pen & paper модуль, в котором квесты решаются линейно, в одно-два действия, а непредусмотренные события обрабатывает игрок-мастер (он же DM), выглядит картонным и мертвым. Сюжет может запросто направить партию во второй (из двух) город с заданием «разузнать что-нибудь». И тогда игроку останется только маяться в состоящих из двух-трех реплик диалогах, надеясь когда-нибудь найти нужного человека. Консервативно настроенные хардкорщики, соблюдающие неписаный кодекс чести ролевика – заходить всюду, говорить со всеми и обо всем – сочтут это достоинством, но много ли таких среди нас?
Впрочем, побочные квесты и диалоги имеют лишь косвенное отношение к геймплею ToEE. Сущность игры – то, что по-английски зовется dungeon crawl. По-нашему – долгие и основательные путешествия по многоуровневым подземельям в поисках опыта, артефактов и приключений на интересные части тела. Как минимум три четверти игры вы проведете в сражениях. Авторы решили не идти на поводу у моды и сделали бои пошаговыми, точно так как описано в сборнике правил D&D. Приказы подопечным нужно раздавать при помощи специального «радиального меню», вызываемого по нажатию правой кнопки мыши. Там можно выбрать нужный способ атаки или подобрать заклинание, а в мирное время – бытовые действия вроде «говорить» или «взломать замок». Для серьезных игроков предусмотрен редактор формаций, в котором разрешается лично подобрать порядок построения героев. Тактические сражения по правилам D&D становятся все интереснее с каждой новой редакцией.
Движок игры двумерен, и, соответственно, не замахивается на лавры убийцы Neverwinter Nights, но среди плоских собратьев пальму первенства держит прочно. Освещение правдоподобно меняется в зависимости от времени суток, из труб идет дымок, деревья прорисованы до последнего листочка, а в подземельях нет двух похожих коридоров. На фигурках персонажей видны одетые вещи, плащи колышутся на ветру, стрелы летят не по прямой, а только по дуге, монстры разнообразны и неплохо анимированы, очень много качественных спецэффектов-экрана дрожит от топота ног гигантов, а после взрыва «шара огня» остается замечательный миниатюрный грибок.

NO REASON

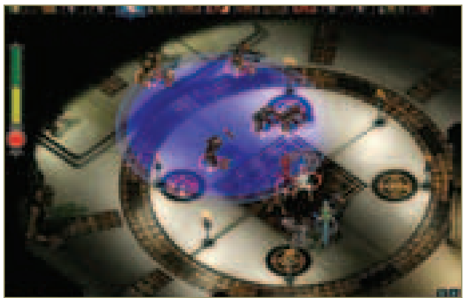
К сожалению, впечатление от игры портят то и дело проявляющиеся



Fireball! Кто не спрятался, я не виновата.

Мордочка уникальна для каждого NPC. А эти… просто близнецы?

В Храме партию ждет строгий фейс-контрол. Без модной в этом сезоне накидки на танцпол не пропускают. Судя по выражению лица огра, нам можно проходить.



Область действия заклинаний подсвечивается – можно не бояться задеть своих.

В редакторе формаций можно реализовать самые смелые фантазии.

Сгустки пара и красные глазки – самые очаровательные за историю CRPG элементали воздуха. Штатная магичка уже зарядила в них свою рабочую Magic Missle.

САМИ С УСАМИ

На вопрос, что ему больше всего нравится в игре, отвечает дизайнер игры Майкл МакКарти: «Мне запало в душу наше радиальное меню. С его помощью игрок может использовать как самые основные, так и самые продвинутые возможности системы D&D. Меню щедро сдобрено текстом, чтобы игрок всегда понимал, где находится нужное ему умение, и, в то же время, подкрашено, чтобы игрок видел, какие действия персонаж может совершить. Меню показалось нам очень полезной штукой – благодаря ему мы смогли скрыть большую часть интерфейса и показать, что же все-таки происходит с самой партией».

мелкие недоработки. Например, отсутствует система автоматического выбора подходящих навыков и умений при повышении уровня, отлично зарекомендовавшая себя в той же Neverwinter Nights. Тем, кто не знает наизусть все тонкости D&D, предстоит довольно долго сидеть над кипами текста, мучаясь поисками оптимального варианта. Неудобно организовано запоминание заклинаний – вместо того, чтобы просто кликнуть на название спелла, нужно лично перетащить его в свободный слот. В высоких разрешениях промахнуться – раз плюнуть, и тогда новое заклинание «вытолкнет» из оперативной памяти мага уже готовый к употреблению спелл. Придется возвращать его обратно, а промахнуться – раз плюнуть...

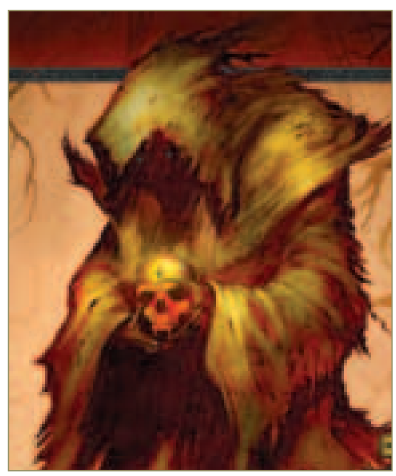
Традиционно неудачен алгоритм поиска пути. После каждого указания направления четко чувствуется небольшая задержка – наверное, именно в эти моменты игра изо всех сил старается найти оптимальную дорогу. Но даже в самых очевидных случаях находится какой-нибудь герой, считающий своим долгом свернуть в еще не исследованный коридор, обрекая себя на мучительную смерть, а игрока – на унылую загрузку. Похоже, что на картах просто расставлены незримые ключевые точки, между которыми заранее проложены маршруты. Поэтому персонажи, посланные на два шага вперед, иногда отбегают в сторону, оглядываются, и лишь затем, резко развернувшись, прибывают в пункт назначения.

Опасаясь повторить именной конфуз Baldur's Gate, проблему толкающихся в узких коридорах героев, разработчики решили не умничать и сделали всех персонажей и монстров совершенно прозрачными. По сему никто и не думает куда-то сворачивать с прямого пути до ближайшего противника – легче пройти прямо сквозь союзников. Бой с приличным количеством участников тут же превращается в банальную свалку типа «куча мала». Отличить своих от чужих, да еще и отдать нужный приказ в копошащейся куче коричневых пикселей трудно даже в условиях пошаговой системы.

Разрекламированное девелоперами «радиальное меню» действительно удобно, но не достаточно интуитивно – запомнить расположение банального заклинания исцеления удается лишь через несколько часов игры. Кроме того, в меню не предусмотрено ни одного «быстрого слота» для часто используемых заклинаний или эликсиров. С героев иногда безо всякой видимой причины почему-то снимается выделение. Растерявшись, они перестают реагировать даже на нажатие магической кнопки Select All. Карты огромны, а автоматически отмечать на них достопримечательности игра считает ниже своего достоинства. Можно ставить пометки своими руками, но разве игра не должна стараться избавить нас от лишней работы? Неприятна озвучка, сделанная на уровне учителя английского языка сельской средней школы. Наборов реплик слишком мало, а сами фразы затасканы до невозможности, это как раз тот случай, когда лучше молчать, чем говорить. Редактор формаций есть, но персонажи так и норовят сбиться в тесную кучу даже посреди широкой улицы, а в подземелье – бегают наперегонки, разбивая строй.

Ни один из этих недостатков не фатален, но каждый может серьезно испортить удовольствие от игры. Вместо ощущения умного и правильного боя, в котором действия героев продумываются на несколько ходов вперед, создается впечатление банального мяса «стенка на стенку», а ведь именно на низких уровнях бой всегда был наиболее интересным.

Означает ли все вышесказанное, что игра плоха? Не совсем. Для современных ролевых игр, как правило, создаются свои сюжеты, разыграть которые в дружеской компании «с ручкой и бумагой» не возьмется ни один мастер. ToEE принципиально ни на шаг не отступает от атмосферы классического модуля, и если вы готовы прилично себя вести, обходить все подземелья, выполнять все квесты и разговаривать со всеми NPC – приятнее игры не найти. Тем же, кто хочет увидеть красивый сюжет или интересный, живой мир – лучше подождать если не Fallout 3, то хотя бы Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark. ■

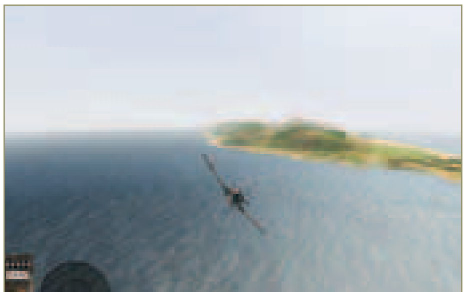


1С
ФИРМА «1С»
Пограничье
МАГИЯ ПРОТИВ ТЕХНОЛОГИИ
ЧЕЛОВЕК ПРОТИВ БОЖЕСТВА

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** ValuSoft
■ **РАЗРАБОТЧИК:** InterActive Vision ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** P III 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D ускоритель (32 Мбайт)

http://www.valusoft.com/

Если приглядеться к этому скриншоту, можно заметить пилота, сидящего в кабине.



Иногда игровая камера выдает по-настоящему кинематографические ракурсы.

Идя на такой таран, можно не беспокоиться о состоянии своего боевого истребителя. Он с легкостью выдержит несколько мощных ударов о землю, и при этом даже не помнется.

DOGFIGHT: BATTLE FOR THE PACIFIC

ПЕРВЫМ ДЕЛОМ САМОЛЕТЫ

ПЕТР ГОЛОВИН
petr@guides.ru

Жанр аркадных авиасимуляторов всегда привлекал мое внимание. Согласитесь, всегда приятно ощутить себя пилотом мощного истребителя или тяжелого бомбардировщика, не вдаваясь при этом в тонкости и нюансы управления таким сложным механизмом, как самолет.

Игра Dogfight: Battle for the Pacific предлагает на выбор две боевых компании: первая за США, а вторая – за Японию. Место действия – Тихий океан, время действия – начало Второй Мировой войны. К сожалению, до Перл Харбора дело так и не дойдет, однако тех двадцати пяти миссий, которые представлены в игре, вполне достаточно, чтобы неплохо провести у монитора несколько вечеров.

НЕБО НАД ГОЛОВОЙ

Не смотря на абсолютную аркадность, в игре есть и некоторые элементы серьезных авиационных симуляторов. Так, в Dogfight: Battle for the Pacific присутствуют реальные модели самолетов. У американцев – это Douglas SBD, а у японцев – Nakajima B52N2. Выбор самолета, конечно, не играет особой роли, однако перед каждым этапом рекомендуется производить апгрейд различных частей крылатой машины, ведь некоторые из них влияют на полет самым непосредственным образом. Так что советую перед заданием ознакомиться с условием миссии, после чего решить, какие части лучше всего модернизировать. Успешное выполнение того или иного задания дает вам дополнительную награду и повышение в звании.

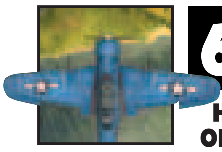
Физика игры также выполнена в лучших традициях аркадных симуляторов. Поэтому, игроку не надо заботиться о том, что его машина очень близко приблизилась к земле. Пара ударов о твердую поверхность, равно как и столкновение с вражеским истребителем проходят для вашего самолета практически безболезненно. То же самое относится к посадке и взлету самолета. При приближении к посадочной полосе, ваш винтокрылый друг самостоятельно произведет все необходимые действия. Графика выглядит очень неплохо, что не может не радовать, особенно, учитывая жанровую принадлежность игры. Очень хорошо реализована вода. Любоваться ею – одно удовольствие, особенно при свете луны. Многочисленные объекты выглядят просто замечательно, а ради того, чтобы лишний раз наблюдать нос горящего тонущего корабля, уходящего под воду, я несколько раз проходил один и тот же этап.

ЛЕТАЙТЕ НАШИМИ САМОЛЕТАМИ

От игры остается приятное впечатление. Хардкорные фанаты, любящие серьезные симуляторы, скорее всего, пройдут мимо. Всем остальным настоятельно рекомендую поиграть – останетесь довольны. ■

ВЕРДИКТ

ПОЛЕТЕЛИ!



6.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

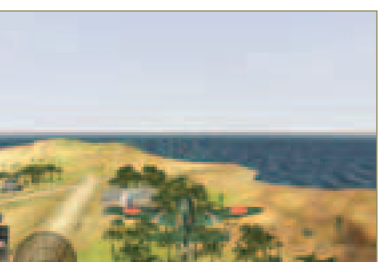
ПЛЮСЫ

Приятная графика, легкое управление, большое количество разнообразных миссий.

МИНУСЫ

Частые глюки камеры и зависания после прохождения некоторых этапов.

Красота и простота в управлении вкупе с отличным геймплеем выгодно отличают эту игру.



Чтобы приземлиться, надо залететь в кольца.

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ Search and Rescue 3

ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ Красный барон

РАЗРАБОТЧИКИ НЕ ТАК ЧАСТО РАДУЮТ НАС ХОРОШИМИ АРКАДАМИ, А ЖАЛЬ.

НЕЧЕСТНАЯ ИГРА

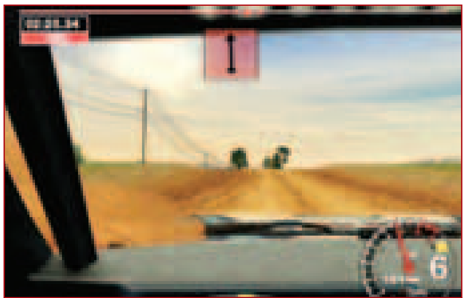
ВСЕМ ВРАГАМ НАЗЛО

В Dogfight: Battle for the Pacific присутствует одна весьма интересная функция. Она позволяет менять самолет непосредственно во время боя. Такое нововведение может стать очень полезным, если ваш истребитель подбит, и не может закончить задание. Просто залетите в ангар, и выберите новую машину. Такой обмен можно совершать бесконечно, каждый раз получая абсолютно новый, готовый к битве самолет.

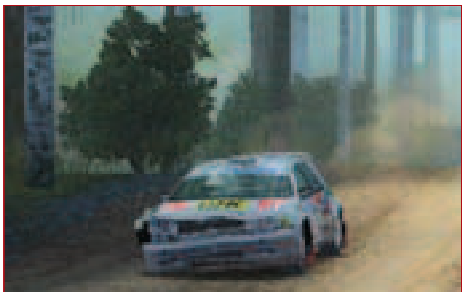
ПЕКЛО
41
10 миссий, основанных на реальных событиях
Четыре команды пожарных различных национальностей: французы, американцы, немцы, англичане
3D-окружение: осматривать место происшествия можно под любым углом и с любым уровнем приближения
НОВЫЙ ДИСК
© 2003 Monte Cristo Multimedia.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: racing
■ ИЗДАТЕЛЬ: Codemasters ■ РАЗРАБОТЧИК: Codemasters
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4

http://www.codemasters.co.uk/colinmcraerally04/uk/colinmcraerally04.php



Новый эффект грязи на лобовом стекле придает игре еще больше реалистичности.



После встречи с каменной стеной, можно смело сказать, что машина далеко не уедет.

Штурман сосредотачивается перед началом гонки, ведь сейчас ему предстоит четко называть вам все повороты до самого конца этапа. Малейшая заминка и машина может не доехать до финиша.

COLIN MCRAE RALLY 04

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

ЛУЧШИЙ ИЗ ЛУЧШИХ

ЮРИЙ ВОРОНОВ
voron@gameland.ru

При первом известии о том, что уже осенью выходит четвертая часть, моего любимого раллийного симулятора, у меня были смешанные чувства. С одной стороны это радость, что будут новые трассы, а возможно и новые машины. С другой – как за такой короткий срок можно успеть сделать по настоящему новую, хорошую игру?

И вот коробка с серебристым диском у меня в руках! Включаем, поехали. Опасения были напрасными. Codemasters снова продемонстрировали класс, даже за небольшой отрезок времени создав игру, по праву носящую цифру 4 в названии.

Но обо всем по порядку. Итак, чем же так отличается новая часть от своего предшественника?

Главное что сразу же бросается в глаза, машины теперь не свалены все в одну кучу, а делятся на классы. Есть класс 4WD, 2WD, Group B и Bonus. В классе 4WD находятся всеми любимые – Subaru Impreza, Ford Focus, Peugeot 206, Citroen Xsara и Mitsubishi Lancer. В классе 2WD – MG ZR, Ford Puma, Fiat Punto, Citroen Saxo и Volkswagen Golf. А вот в Group B и Bonus, можно найти множество интересных автомобилей вроде 480-ти (!) сильного Peugeot 205. Но за них придется изрядно потрудиться, проходя чемпионаты.

ЧЕМПИОН МЕРТВ, ДА ЗДРАВСТВУЕТ ЧЕМПИОН

Главным режимом игры, как и во всех других частях, остается чемпионат. Но теперь, в отличие от прошлой части, нам не предстоит 3 года надрываться на одну команду Ford. Здесь разработчики услышали молитвы геймеров и разрешили нам самим выбирать, за какую команду мы будем выступать. Кстати, помимо команды, нам теперь предложат класс и сложность.

Чемпионаты в разных классах различаются не только разными автомобилями, но и количеством трасс и стран в календаре чемпионата. А сложность теперь влияет не только на то, насколько хорошо едут наши соперники, но и на наносимые нашему автомобилю повреждения.

Да-да, вы не ослышались, теперь повреждения в игре вышли из разряда красиво разлетающихся деталек в разряд вещей очень серьезно влияющих на игровой процесс. И если на уровне сложности Normal, можно не очень сильно заботиться о том, насколько сильным будет удар после прыжка, насколько сильно можно удариться о каменную стену, если неправильно войти в поворот, то на Extreme, каждое столкновение может закончиться полным выбыванием из гонки – ведь продолжать гонку с оторванными колесами или умершим и не заводящимся двигателем очень

САМЫЕ-САМЫЕ

CITROEN 2CV SAHARA 4x4

Один из самых интересных автомобилей в игре это – Citroen 2CV Sahara 4x4. Интересен он тем, что это полноприводная модель популярного в 50-х Citroen 2CV. А полный привод достигается за счет того, что у него стоит два двигателя. Один 425-ти кубовый двигатель воздушного охлаждения сзади и один спереди. Первый прототип этого чуда был произведен в 1958 году, а серийное производство налажено в 1960-ом.

ВЕРДИКТ

ФЕНОМЕНАЛЬНО

8.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

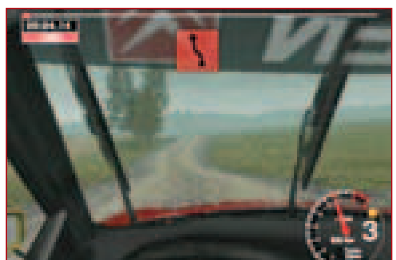
ПЛЮСЫ

Великолепно проработанная физика, реалистичные повреждения, мини-игры, гениальный дизайн трасс!

МИНУСЫ

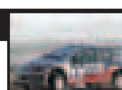
Неубиваемые бетонные дорожные знаки и рекламные щиты, а также не слишком красивая графика.

Пожалуй, лучший раллийный симулятор . Чтобы превзойти его, соперникам Codemasters нужно очень сильно постараться.

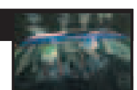


Погодные ненастья серьезно влияют на обзор.

РЕАЛИСТИЧНЕЕ, ЧЕМ
WRC II



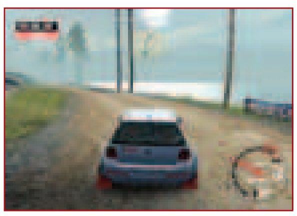
ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Colin McRae Rally 3



В ЭТОТ РАЗ CODEMASTERS УДАЛОСЬ ВСЕ. МОЖНО СПОКОЙНО УХОДИТЬ НА ПЕНСИЮ.

МАКРЭЙ НА МЕСТЕ

В четвертой части МакРэй, как ему и положено перебрался в Citroen. А голос штурмана сменился с поднадоевшего уже всем Ники Гриста, на голос нового штурмана Колина – Дерека Рингера. И хотя в этом году Колин выступает не слишком удачно, в игровом чемпионате он будет вашим главным соперником. А голос нового штурмана должен стать для вас, как голос старого знакомого, так как на самой большой сложности в чемпионате помимо экстремальных повреждений у вас уберут и стрелки поворотов, показываемые на экране, так что ориентироваться можно будет только по голосу штурмана.



САМЫЕ-САМЫЕ

LANCIA DELTA HF 4WD

Одной из самых лучших машин в игре является Lancia Delta HF 4WD. Логическое продолжение серии Delta, обзаведшаяся полным приводом и в раллийном варианте обладающая 230-ти сильным двухлитровым двигателем. Дебютировав в ралли в 1987 году новая Lancia под управлением великого Юхи Канккунена (Juha Kankkunen), сразу же завоевала чемпионство.

сложно. А даже если вы и доедете до финиша последнего участка дня, то на ремонт всех частей у вас просто не хватит времени. И при выходе на старт следующего дня, к примеру, с оторванным глушителем, потери времени будут ужасающими. А значит победы вам не видать, как своих ушей. Еще одна часть игры, которая все-таки мало влияла на игровой процесс раньше, это настройки автомобиля. Если в прошлой части можно было пройти все чемпионаты на предлагаемых по умолчанию настройках, то теперь такой номер не пройдет. Сейчас перед стартом каждого дня нужно посмотреть, какое покрытие преобладает на участках, какая погода будет, насколько сложные будут допы с точки зрения пилотажа. И после этого корректировать настройки вашего авто. И это не пустые слова! Я один раз попробовал поездить по гравию на асфальтовых покрышках с жесткими амортизаторами, окончилось это, скажу я вам, весьма плачевно.

РЕАЛИСТИЧНОСТЬ ВО ВСЕМ

Вообще в этой части Codemasters удалось приблизиться к ощущениям настоящей гонки настолько, насколько это сейчас позволяют технологии. Физика поведения машины была значительно переработана. Теперь машину не так сильно носит по трассе, заносы стали намного более контролируемыми. Разница между передним, полным и задним приводами стала разительной. В технических характеристиках каждой машины теперь указана не только ее приблизительная мощность, как это было раньше (причем раньше часто она была не верна), но и объем двигателя, количество цилиндров и клапанов, наличие турбонаддува, привод машины, ну и, конечно же, масса.

Проработка дизайна трасс вообще не поддается описанию словами. Настолько разных, интересных, реалистичных трасс не было еще ни в одной раллийной гонке. Особенной похвалы заслуживают сужения на трассах. Теперь, как и в реальных раллийных гонках, трасса в лесу может сузиться до ширины автомобиля! Ощущения от того, когда летишь по такой «колее» шириной с пешеходную тропинк на скорости за 150 километров в час, просто фантастические. Ну а про такие мелочи, что теперь на лобовое стекло, налипает всякая грязь и пыль, ухудшая обзор и говорить, не стоит, это нужно просто видеть.

КАКАЯ ЖЕ ИГРА БЕЗ НЕДОСТАТКОВ?

Да, и в таком проекте как этот есть недостатки. Конечно они ничто по сравнению со всеми плюсами игры, но они есть. Во-первых, это как будто бетонные и вкопанные в землю дорожные знаки и рекламные щиты, при встрече с которыми, машина разбивается в щепки! А второе это все же графика игры. Конечно, она улучшилась по сравнению с прошлой частью. Деревья прибавили в полигонах, так же как и машины, на обочинах стала расти обильно трава, но общая картинка все же не может ни как сравниться, ни то что с грядущей WRC 3, но даже с ее предшественницей.

Но все же, игра у Codemasters удалась на славу. Однозначно лучший раллийный симулятор на данный момент! ■

Любимец публики Citroen 2CV Sahara. Его практически невозможно разбить, так как максимальная скорость часто не превышает 60-км/ч.

■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox, PlayStation 2 ■ ЖАНР: racing ■ ИЗДАТЕЛЬ: TDK–Mediactive
■ РАЗРАБОТЧИК: Synetic ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D–ускоритель (32 Мбайт)

http://www.synetic.de

MERCEDES-BENZ WORLD RACING

МУЗЕЙ ВОСКОВЫХ ФИГУР

ВЕРДИКТ

ОТДЫХ ДЛЯ ГЛАЗ

5.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Хорошая графика, хорошая музыка, много автомобилей, которые можно встретить только в этой игре.

МИНУСЫ

Посредственная физика, скучные миссии, дуболомный AI, полное отсутствие духа соревнований.

Красивое развлечение на пару вечеров; потом надоедает. Попытка TDK угодить всем не удалась. Будем ждать NFS Underground!

Трасса в Японии одна из самых живописных!

ЮРИЙ ВОРОНОВ
voron@gameland.ru

В последнее время, ни одна гонка или симулятор чего-либо, не обходится без какой-нибудь лицензии. И зачастую, разработчики забывают, что кроме дорогостоящих лицензий в игре должна присутствовать такая составляющая, как игровой процесс. А таких игр как Burnout 2 или Street Legal Racing: Redline, где на первое место все же ставится игровой процесс, становится все меньше.

Игра Mercedes-Benz World Racing, как это не печально, попала в первую группу. Разработчики, получив в свои руки отличную лицензию на практически все когда-либо выпущенные или готовящиеся к выпуску автомобили от концерна Mercedes-Benz, потратили ее впустую. А что самое обидное, похоже, в Synetic пытались сделать хорошую игру. Но при этом попытались угодить сразу же всем. Любителям симуляторов и аркад, внедорожных гонок и шоссейных...

Что же из всего этого получилось? А ничего хорошего! Внедорожные заезды между чекпоинтами выглядят бледной пародией на Screamer 4x4. Гонки по кольцевым трассам поражают своей скучностью и отсутствием настоящего духа соревнований. Все в игре как-то приторно. Соперники поражают своей однообразностью и прямолинейностью. Ползунок, позволяющий вроде бы настроить игру между двух крайностей – аркада и симулятор, на деле не помогает. Если в аркадном режиме в игре можно просто жать на газ и любоваться окрестностями, то в режиме симулятора машина просто начинает вытворять какие-то чудеса нарушения законов физики, и реалистичной, понятно, становится лишь местами.

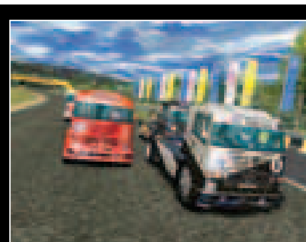
Но, все же в игре не все настолько плохо, как можно подумать. Графическая составляющая не вызывает никаких нареканий, просто посмотрите на скриншоты. Хорошие модели автомобилей в сочетании с просто красивейшими пейзажами местных трасс, могут все же заставить играть в это чудо дизайнерской мысли.

Не подкачало и звуковое оформление игры, а точнее музыка, играющая во время заездов. Если бы не она, то под монотонное жужжание моторов и местные красоты были бы не в радость. А так – почаще смотрим по сторонам, слушаем хорошую музыку. Смотришь, а вот и долгожданный финиш.

Но все же игра быстро приедается. Пара дней проведенных за рулем всевозможных Мерседесов кажется хорошим развлечением. Половина недели – уже наказанием. ■

БЫЛИ ВРЕМЕНА

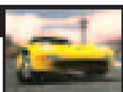
MERCEDES-BENZ TRUCK RACING



Если вам название Synetic ничего не говорит, значит, вы не играли в замечательную игру от этого разработчика – Mercedes-Benz Truck Racing. Вышедшая до наших вторых дальнобойщиков, игра отличалась отменной, детализованной графикой и, что немаловажно, отменной физикой поведения огромных тысячесильных тягачей. Удивительно, как, имея такой опыт по созданию автосимуляторов, Synetic выпустила такой обыденный продукт?

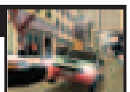
ХУЖЕ, ЧЕМ

Need For Speed: Porsche Unleashed



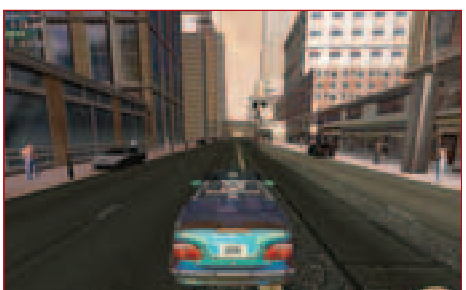
ЛУЧШЕ, ЧЕМ

London Racer: World Challenge



ИНТЕРАКТИВНЫЙ СПРАВОЧНИК ПО ИСТОРИИ MERCEDES-BENZ.

Не зря многие автовладельцы предпочитают Mercedes другим маркам. Вот это обзор!

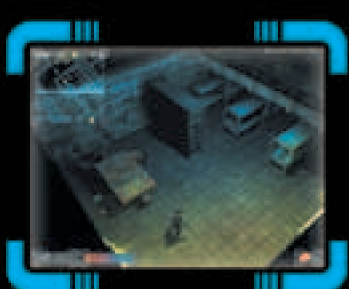


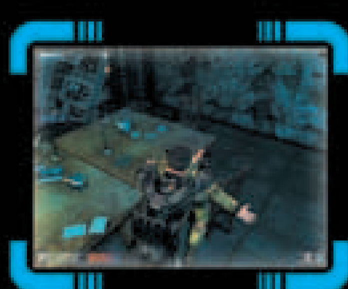
Городские трассы отличаются наличием застывших пешеходов и крутыми поворотами.

Кольцевые трассы в игре по красоте ни чем не уступают шоссейным или внедорожным, а по накалу страстей иногда превосходят и тех и других, показывая что потенциал у игры все же был.

GORKY ZERO - УНИКАЛЬНАЯ ИГРА.
ОНА ИДЕАЛЬНО СОЧЕТАЕТ В СЕБЕ ACTION, ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР И СТРАТЕГИЮ!
ЗАПУСТИВ GORKY ZERO, ВЫ ЕЩЕ ДОЛГО НЕ СМОЖЕТЕ ОТ НЕГО ОТОРВАТЬСЯ!

- WWW.ADRENALINEVAULT.COM



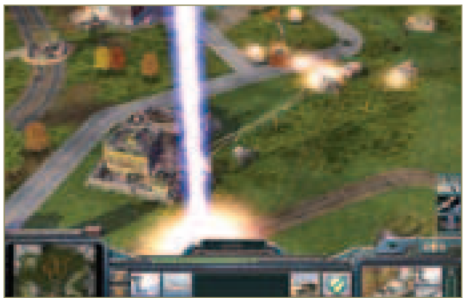


Издатель: ООО «Руссобит Паблишинг» www.russobit-m.ru Изготовлено в России.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 212-27-90

Русс Бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
■ РАЗРАБОТЧИК: Electronic Arts ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P4 1.5 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http://www.eagames.com/official/cc_generals/



Постоянно улучшайте и используйте генеральские умения.

Баланс сил в Zero Hour наконец позволит что-то противопоставить авиации США.

Новоиспеченные китайские вертолеты Helix способны не только доставить ваши отряды в самые отдаленные уголки карты, но и прикрыть их мощнейшей ковровой бомбардировкой.

COMMAND & CONQUER: GENERALS – ZERO HOUR

НУЛЕВОЙ КОНФЛИКТ

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
kir@gameland.ru

Если помните, восемь месяцев назад команда отъявленных генералов в лице Перестукина, Глагола и меня уже проводила доскональное исследование всех тонкостей ратного дела в Command & Conquer: Generals. Так как первые двое в данный момент озабочены проблемами вселенской важности, рапортовать о новых веяниях в C&C придется третьему.

ПОД ЗНАКОМ EA

Генералы стали первой игрой в линейке C&C, вышедшей не под привычно-зеленым логотипом Westwood. «Дурной знак» – подумали одни. «Ничего не изменится» – сказали другие. Сейчас можно с полной уверенностью говорить о безоговорочном успехе EA. Необходимость продолжения была очевидна. И оно не заставило себя долго ждать. Напомню только, что самостоятельной игрой Zero Hour не является, поэтому заблаговременно обзаведитесь полной версией C&C Generals.

ЧТО НОВЫЙ ДЕНЬ ГОТОВИТ...

Очередной конфликт сторон вылился в три абсолютно новые кампании по пять миссий каждая. Сюжет стандартный, но примечательный: наконец-то проявляются «живые» знаковые персонажи, так безжалостно задвинутые в Generals. Наряду с анимированными вставками появились и видео ролики. Добавлено значительное количество новых юнитов, их около сорока, и специальных возможностей генералов. Так, к примеру, и без того мощнейшая авиация США после изучения контрмер становится невидимой для радаров противника. Боевые мотоциклы GLA составят конкуренцию самым продвинутым танкам. А интернет-центр китайской армии будет добывать на ваши нужды несметное количество материальных благ.

ГЕНЕРАЛУ НЕ ПО ЧИНУ

Самым значительным нововведением в Zero Hour стал режим Generals Challenge. Возглавив одну из девяти армий, вам придется сразиться с самыми могучими генералами C&C вселенной. Каждый из них специализируется в определенной сфере и обладает очень специфическими навыками. Кроме того, побежденные в GC армии станут доступными для игры в Интернете. Вот там то и начнется настоящий «вызов генералов». Если вы все еще думаете, что GC – это всего-навсего переработанный skirmish, попробуйте сами. Не разочаруетесь.

MADE NOT IN CHINA

Zero Hour – это не просто очередная поделка с раскрученным именем. Это полновесное качественное продолжение, способное привнести в C&C Generals еще большую глубину и искрометность. Подправленный баланс сил и общие косметические улучшения чрезвычайно уместны, а новый GC режим выводит Zero Hour на новый уровень мультиплеера. ■

СДАЕМ ПОД КЛЮЧ

КАК СПЛАНИРОВАТЬ ЗАХВАТ МОСКВЫ

Для особо пытливых стратегов наконец появилась возможность корректировать старые и создавать новые военные полигоны. WorldBuilder предлагает богатый инструментарий по корректировке местности и различных объектов на ней. Широкое применение программа нашла в проектировании именно многопользовательских карт. К сожалению, это только бета-версия, и некоторые опции работает не совсем корректно. По заверению разработчиков, это дело времени.

ВЕРДИКТ

ДОСТОЙНО

7.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

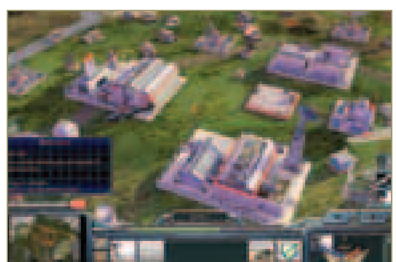
+ ПЛЮСЫ

Новые юниты и генеральские способности, видеовставки, режим General Challenge, улучшенный движок.

– МИНУСЫ

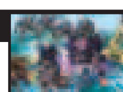
Практически все те же недостатки, что были и у C&C: Generals.

Результат превосходит ожидания. Крепкий add-on к крепкой игре.

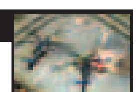


Новые и старые оборонительные орудия США.

ХУЖЕ, ЧЕМ
Warcraft III: The Frozen Throne



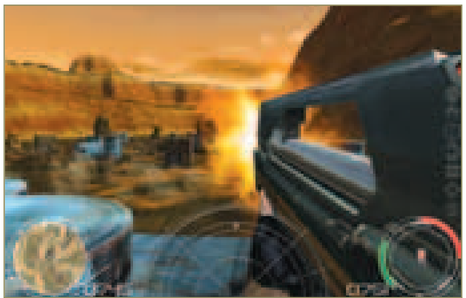
ЛУЧШЕ, ЧЕМ
C&C Generals



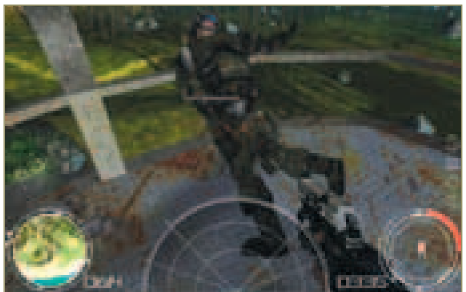
ПРОСТО ОЧЕНЬ ХОРОШЕЕ ДОПОЛНЕНИЕ.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** FPS ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** 1С ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Strategy First ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Techland ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 800 МГц, 256 Мб RAM, 3D–ускоритель (32 Мбайт)

http:// www.chromethegame.com



В большинстве случаев во время схватки противника даже не видно.



К мертвым – никакого почтения. У них принято выворачивать карманы и снимать с них сапоги.

Радар безмолствует. Враги где-то ныкаются. У игрока достаточно времени для созидательных процессов: искупаться, любоваться пейзажем, играть в слалом между деревьями…

ХРОМ (CHROME)

УБИТЬ ФЕЛИКСА

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
perestukin@gameland.ru

Я люблю разглядывать скриншоты. Особенно из отдела preview. Нетронутая грязными руками гармония и красота чистого геймплея. На них то, что хотят видеть разработчики. Перед нами дух игры. В релизе все не так. В разделе preview вы видите непорочный геймплей. Из мира идей.

Игрок, прикасаясь к творению разработчиков, начинает влиять на происходящее, а, следовательно, менять первозданный замысел девелоперов. Убедить игрока поступать именно так, а не иначе чертовски сложно. Особенно когда ему дают в руки пушку и окружают несообразительными ботами.

Иллюзия и магия скриншотов разрушается при первой загрузке. Вмешательство человека в девственную игровую среду видимо смущает обитающих там существ. Возьмем всеми любимые скриншоты с массовыми сражениями. Загляденье! Рассматривать и получать удовольствие! Но как только к этой сцене прикасается игрок – прекрасное здесь больше не живет. Все сбиваются в кучу-малу, никто не слушает приказов, камера улетает в небеса... Чем больше свободы – тем меньше красоты. Игрок – хреновый режиссер и оператор. Не замечает красивого, видит только уродливое.

БУРАТИНО БЫЛ ТУПОЙ

Это не критическая статья. «Хром» разве плохая игра? Я разве так сказал? «Хром» есть хорошая игра. Все игры подписанные «1С» – это хорошие и превосходные игры. Единственное, что мешает «Хрому» стать великолепной – это игрок. Современный геймер – избалованное создание. Как должен реагировать нормальный человек, только что попавший в мир «Хрома» и от этого немного обалдевший, на приказы компьютерного напарника? Правильный ответ: «А не пошел бы ты...». Затем должна последовать очередь в голову надоедливого бота. Я сделал двеτри. В ответ получил что-то вроде «Полегче!» и «Не отставай!». Бессмертный аки Дориан Грей из «Лиги выдающихся джентльменов». Ну что же, веди, гад. Ты победил. Игрок – это Стич из одноименного мультфильма. Ему все нужно покусать, поломать, разорвать. Неужели кто-то думает иначе? Неужели вы думаете, что коротенькой заставочки достаточно, чтобы убедить меня вести себя хорошо и следовать сценарию? Ах да, я же какой-то наемник и у меня есть задание! Игра не сообщила больше, предложив самому врубаться дальше по сюжету. Так вот игрок щупает мир, как может. Рядом с местом высадки лежал кейс с отборным вооружением. И чтобы я из такого арсенала не запулил по единственному живому существу стоящему рядом – по напарнику? Ха! Но вот досада, он оказался живучим и на редкость занудным. Хорошие люди не болеют, а плохие не умирают? Цита-

АЙ-АЙ-АЙ!

ЕСЛИ ДРУГ ОКАЗАЛСЯ ВДРУГ…

Бесивший меня брат по оружию в довершении всего оказывается ренегатом и сволочью. Где справедливость? Отправив его на тот свет еще в первой миссии, я заслужил только порицание и Game Over. А если у меня интуиция? А если я его насквозь видел, как Иван Грозный бояр? Одеревенелая система триггеров, сюжетная тирания, дуболомы напарники и лес густой – вот в каких условиях приходиться добиваться победы в «Хроме». В конце концов, это не единственная игра о космических наемниках.

ВЕРДИКТ

БЕГ С ПРЕПЯТСТВИЯМИ

5.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Разработчики гордятся огромным количеством деревьев отображаемых на одном экране.

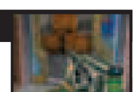
МИНУСЫ

Все беды от компьютерных помощников. Они абсолютное зло и причина всех бед.

Побегать и пострелять – это не про «Хром». Скорее – помаяться и поматериться. Каждому свое.

Враги дозированно деляться аммуницией. Неожиданностей ждать не стоит.

ХУЖЕ, ЧЕМ
Vietcong

ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Venom


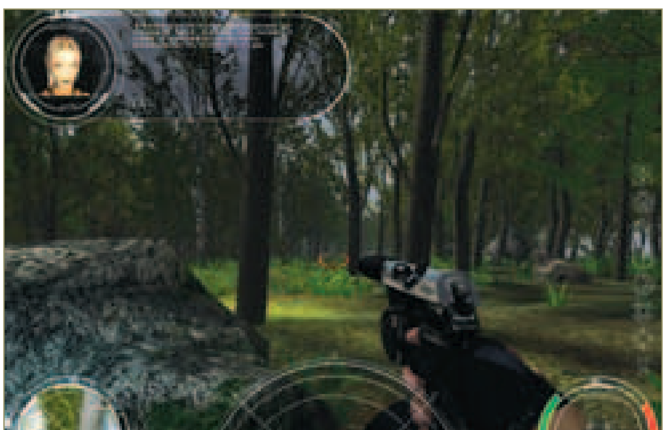
«ХРОМ» – СРЕДНЕНЬКАЯ ИГРА. ЕЙ И СРЕДНИЙ БАЛ.

та из ненаписанного учебника для разработчиков: «Компьютерные товарищи всегда ТУПЯТ! Избавьте игрока от их общества». Глупость противника простительна, дурость своих – предательство. Верх цинизма – это научить NPC разговаривать. Не простеньким набором «йес сер», «негатив» и прочее, а целыми фразами. Обычно их две-три и вот он попугайничает (обычно не к месту) по сто раз. Я убью его!

ИДИ ЛЕСОМ

Напарник оказался с характером. Шаг в строну, он считал за побег и начинал оглашать лес призывами вернуться в строй. Его не брали даже мои гранаты и вражеские пули. Вместе с этим железным Феликсом мы доползли до вражеской базы. Переживаний Flashpoint со мной не случилось. А, между прочим, я до сих пор помню труп первого русского солдатика. Он выскочил прямо на меня, и я машинально стиснул спусковой крючок винтовки. Его передернуло и опрокинуло наземь. Вместо лица – кровавая маска. Я увидел смерть вблизи. Мне было не по себе. В «Хроме» первыми жертвами оказались два неясных черта в шлемофонах. Никаких чувств к поверженным кроме любопытства. Обшмонав тела (напарничек оказался слишком брезглив для этого), двинулись дальше. Последовала характерная сцена: первым врага заметил я, в огневой контакт вступил тоже я, а мой Феликс, только добежав до триггера, оповестил меня об опасности. Болван. Его главная подлость раскрылась позже. У основной базы плохих парней нас обстрелял снайпер. Феликс приказал разобраться, а сам – в кусты. Я ему кто – мальчик? Да, пес с ним со снайпером, пришил я его. А вот когда трухло вылезло из своей норы и приказало прикрывать его, перекрестие прицела тут же остановились на лбу моего мучителя. Но – только патроны тратить. Феликс ломанулся на штурм базы, а я с вышки методично вышибал охранников на его пути. Вбежав внутрь помещения, он успел прокаркать свой последний приказ – не дать никому войти. Группа из нескольких негодяев появилась на площадке базы и уверенно направилась за моим коллегой. Я опустил ружье. «Ты пропустил их! Ты провалил миссию! Будь ты проклят! Аааааа...», – хрипел Феликс. Никто не смеет мне приказывать. ■

Бесконечные, красивые, но безлюдные ландшафты нагоняют тоску. Хочеться воскрикнуть: «Ну, где же вы?! Покажите себя!».

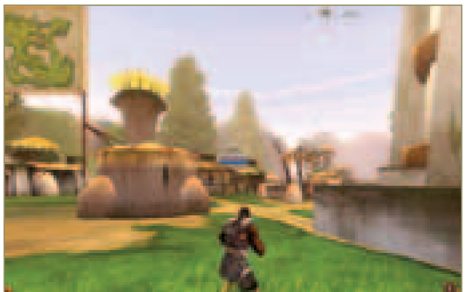


За деревьями не видно леса. За ними вообще ничего не видно. Враги этим пользуются – фиг попадешь!

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS/FPS ■ ИЗДАТЕЛЬ: iGames
■ РАЗРАБОТЧИК: S2 Games ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 64
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P4 1.8 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

http://www.s2games.com/savage

Прогулка по только что построенному тобой городу – вещь необычная, но приятная.



Различные погодные эффекты придают особый шарм ландшафтам.

Явное сходство как интерфейса, так и всего остального с Warcraft'ом ничуть не смущает. Наоборот, через минуту интуитивных кликов основы стратегической части игры становятся кристально ясными.

SAVAGE: THE BATTLE FOR NEWERTH

ПРИЧУДЫ СЕТЕВОЙ ЭВОЛЮЦИИ

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
kir@gameland.ru

Уже некоторое время назад в мире сетевых удовольствий произошло всеобщее помешательство. Не скажу, что Savage: The Battle for Newerth полностью утолит наш голод, но червячка заморить вполне сойдет.

БЕЗ СЕТИ, КАК БЕЗ ВОДЫ

Savage – игра исключительно сетевая. Здесь нет ни туториала, ни одиночных кампаний. После инсталляции вы попадаете в новый, абсолютно неизученный мир, где навыки и мастерство достигаются исключительно за счет опыта. Не ждите поначалу ничего грандиозного – почет и возможность участвовать в знаковых битвах надо заслужить. Настоящие удовольствие от игры можно будет получить полностью в нее вжившись.

НАЗАД В БУДУЩЕЕ

Действие Savage происходит в далеком будущем на нашей родной планете. После глобального катаклизма цивилизация была почти уничтожена, а те, кто выжил, снова оказались в каменном веке. Земля превратилась в Newerth. Охота и собирательство вновь стали основными ремеслами людского племени. Постепенно возвращались забытые знания, росло влияние. Казалось бы, ничто не могло остановить возрождение человеческой расы. Беда пришла от животных. Звери усомнились в правильности некоторых исторических процессов. Кто же возглавит пищевую цепочку, решать придется заново.

СЛУЖИТЬ БЫ РАД...

Savage – это симбиоз FPS и RTS. Причем если сама игра проходит в режиме а-ля Warcraft, то FPS режим включается непосредственно при обнажении клинков. Вы вольны выбирать не только противоборствующую сторону, но и род деятельности в каждом из конфликтов. Не стоит отчаиваться из-за неудач в бою, быть может в строительстве укрепительных сооружений вы найдете свое временное призвание. Если же вы сразу пошли по пути агрессии, выслуживайтесь перед командующим. Его выбирают перед началом битвы для координации действий всех играющих в команде. В его силах награждать своих подопечных чинами и золотом для их индивидуальных нужд. Ролевой элемент исполнен в виде различных апгрейдов как героя, так и его обмундирования. Цель каждой схватки банальна: уничтожить лагерь противника. Но помните, что здесь поощряется именно командная игра – индивидуализм на войне неуместен.

ЭСТЕТИКА ВОЙНЫ

Графическая реализация Savage впечатляет. Что, кстати, нехарактерно для сетевых игр. Модели и анимация персонажей на самом высоком уровне. Местность им подстать. Единственное, что немного огорчает, это спецэффекты – они пали жертвой погони за ресурсами. Хотя, честно говоря, во время битвы об этом и не вспоминаешь – не до красоты, когда все руки в крови. ■

ОДОБРЕНИЮ ПОДЛЕЖИТ

SAVAGE НАЧИНАЕТ СОБИРАТЬ ПРИЗЫ

Впервые публика увидела игру на прошедшей в этом году выставке E3. Особого фурора она, конечно, не произвела, но была отмечена несколькими наградами «За удачную реализацию нововведений». Оправданный и весьма показательный факт. Разработчики сделали ставку на неординарность игрового процесса и при этом не хотели его особо перегружать. Удалось ли им это, решайте сами.

ВЕРДИКТ

ЛЮБОПЫТНО

6.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

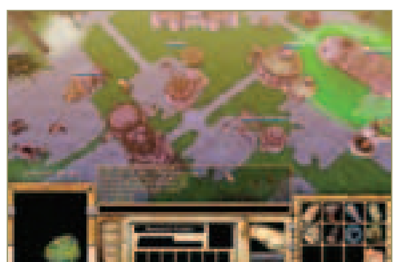
ПЛЮСЫ

Продуманная командная игра, удачно реализованная система продвижения, качественная графика, приятный саундтрек.

МИНУСЫ

Несколько неудобная в обращении карта, скудный набор спецэффектов, отсутствие туториала.

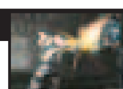
Хорошее сочетание RTS и FPS с ролевыми элементами. Для тех, кто готов потратить все свободное время на игру.



Охота и война – вот основа бюджета!

НЕ ТАКАЯ, КАК

Anarchy Online



СВЕЖЕЕ, ЧЕМ

Warcraft III: Reign of Chaos

НЕБЕЗЫНТЕРЕСНЫЙ ОНЛАНОВЫЙ МИКС ИЗ RTS И FPS.

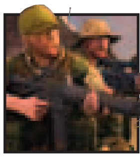
Томас Ганкок «Подрывник» САПЕР
Рене Дюшан «Француз» ШПИОН
Джеймс Блэквуд «Ласт» МОРПЕХ
Джек О'Хара «Батчер» ДЕСАНТНИК
Поль Толедо «Волк» ВОР
Сэр Френсис Т. Вулридж «Герцог» СНАЙПЕР
COMMANDOS 3
ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ – БЕРЛИН!
Третья часть легендарной серии тактических стратегий от компании Pyro Studios
Первые две были проданы тиражом более 3 000 000 экземпляров!
3 CD
COMMANDOS 3 – это безупречная логика, тактика, стратегия и бессонные ночи за компьютером...
Absolute Games
Самый прекрасный point'n'click за всю историю компьютерных игр!
Game EXE
www.pyrostudios.com
www.eidos.com
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN. РАЗРАБОТКА: © PYRO STUDIOS SL, 2003. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ. ИЗДАНИЕ: EIDOS INTERACTIVE LIMITED 2003. COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN ЯВЛЯЕТСЯ ЗАРЕГИСТРИРОВАННОЙ ТОРГОВОЙ МАРКОЙ PYRO STUDIOS SL.
ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ ЯЗЫК ВЫПОЛНЕН КОМПАНИЕЙ "НОВЫЙ ДИСК". ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПРАВА НА ИЗДАНИЕ И РАСПРОСТРАНЕНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГ И СТРАН БАЛТИИ ПРИНАДЛЕЖАТ КОМПАНИИ "НОВЫЙ ДИСК".

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox, GameCube, PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** SCi Games
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Pivotal ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** P III 800 МГц, 32 Мбайт RAM, 3D ускоритель (32 Мбайт)

http://www.conflict.com/

ВЕРДИКТ

НЕ ИНТЕРЕСНО



5.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Неплохая графика, отличный трехмерный звук, возможность выбора команды.

МИНУСЫ

Некоторая угловатость моделей персонажей и строений, местами очень высокая сложность игры.

Очередная версия войны с международным терроризмом в Ираке, от компании Pivotal, получилась скучной и однообразной.

CONFLICT: DESERT STORM II – BACK TO BAGHDAD

В БАГДАДЕ ВСЕ СПОКОЙНО

ПЕТР ГОЛОВИН
petr@guides.ru

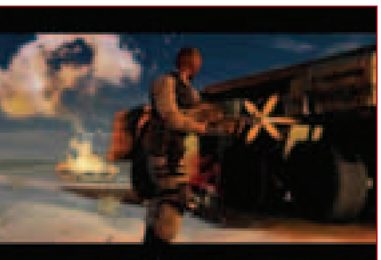
В том, что американская военная машина имеет мощные гусеницы и большие пушки, все мы могли убедиться совсем недавно, когда доблестные янки и сочувствующие им страны в очередной раз решили показать всему миру, кто в доме хозяин. Игровая промышленность тут же отреагировала на последние события в Ираке, и решила поддержать миротворческие силы, борющиеся с мировым терроризмом, выпуском игры Conflict: Desert Storm II – Back to Baghdad, которая, как следует из названия, посвящена войне в Персидском заливе. Правда, не той, о которой мы постоянно слышим из выпусков новостей, а той, которая имела место в далеком 1991 году, и известна всему миру как «Буря в пустыне». Конечно, очередное творение компании Pivotal могло бы быть посвящено более актуальным событиям, но о них, скорее всего, мы узнаем из следующей части игры. А пока, добро пожаловать в Багдад двенадцатилетней давности. Интересно, там много изменилось?

ГОРОДСКИЕ РУИНЫ

Да, изменения оказались куда менее заметными и ощутимыми, чем хотелось. Как и в предыдущей части игры, нам предлагается взять на себя руководство боевой группой американских коммандос, или английских пехотинцев. Различий между ними практически не наблюдается, разве что только в форме, а поэтому говорить тут особенно не о чем. Основные изменения постигли сам театр боевых действий. Многочисленные миссии теперь проходят в условиях городских кварталов (больше похожих на руины), на улицах которых разбросаны обломки боевой техники и автомобилей. Этим и пользуются многочисленные враги, которые умудряются довольно ловко маневрировать среди всего этого мусора, эффективно уничтожая американских солдат.

ДО НОВЫХ ВСТРЕЧ

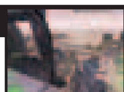
Графика игры претерпела ряд кардинальных изменений. Многочисленные взрывы и разнообразные спецэффекты радуют глаз, хотя иногда становится заметна некоторая угловатость персонажей. Отдельных слов заслуживает звук. По части звукового сопровождения Conflict: Desert Storm II может соперничать с такими блокбастерами, как «Черный Ястреб» или «Мы были солдатами». Вот, пожалуй, и все, что можно сказать об этой игре. Прошлая часть не смогла стать хитом, не станет им и Back to Baghdad. Ну да ладно, может в следующий раз Pivotal повезет больше. А там, глядишь, и новая война не за горами. ■



Игровые ролики смотрятся очень неплохо.

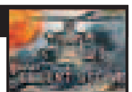
ХУЖЕ, ЧЕМ

Black Hawk Down



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Conflict Desert Storm

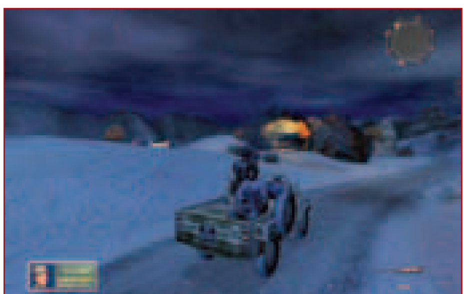


НЕ ЗНАЮ, КАК ДЛЯ ОСТАЛЬНЫХ, НО ДЛЯ АМЕРИКАНЦЕВ ЭТА ИГРА СТАНЕТ НАСТОЯЩЕЙ ОТРАДОЙ.

ИСТОРИЯ ПО-АМЕРИКАНСКИ

КАК ЭТО БЫЛО

Специально для тех, кто не знаком с историей войны и операцией «Буря в пустыне», произошедших в 1991 году на территории Ирака, разработчики решили провести небольшой урок истории. Создатели игры утверждают, что все этапы игры имеют историческую базу, а поэтому перед каждой миссией на экране загрузки возникает текст, из которого можно узнать о событиях, в которых вы принимаете виртуальное участие.



Прогулки в тыл врага на джипе с пулеметом очень напоминают Medal of Honor.

Какая антитеррористическая операция может обойтись без самолета?

Сержант, проводящий обучение перед игрой, выглядит весьма колоритно, и очень напоминает инструктора из фильма «Цельнометаллическая оболочка».

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** racing ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Global Star Software
■ **РАЗРАБОТЧИК:** 3Romans ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 400 МГц, 32 Мбайт RAM, 3D ускоритель (16 Мбайт)

http://www.globalstarsoftware.com

Вот так будет выглядеть ваша машина после пары столкновений, но это, если повезет.

Во время гонки можно собирать разнообразные бонусы, повышая количество очков.

Стрелка вверху экрана очень напоминает аналогичный указатель в знаменитой Crazy Taxi. Однако ее присутствие никак не влияет на игру, ведь заблудиться на круглой арене абсолютно невозможно.

ВЕРДИКТ

АДРЕНАЛИН

3.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

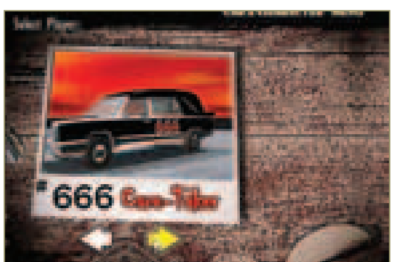
ПЛЮСЫ

Аддиктивный геймплей, разнообразные машины, возможность разбить свое авто на мелкие детали.

МИНУСЫ

Небольшое количество трасс и машин, устаревшая графика, плохое звуковое оформление.

Такие игры помогают расслабиться после рабочего дня, особенно если дорога домой затянулась из-за пробок на дорогах.



Выбор авто зависит лишь от вкуса и желания игрока.

ULTIMATE DEMOLITION DERBY

ГОНКИ ПО ВЕРТИКАЛИ

ПЕТР ГОЛОВИН
petr@guides.ru

Когда я устанавливал на свой компьютер Ultimate Demolition Derby, то надеялся увидеть нечто впечатляющее. Воображение рисовало картины разбивающихся вдребезги машин, на полной скорости врезающихся друг в друга и вылетающих за пределы трассы. Но неторопливая полоска инсталляции медленно подобралась к концу, я включил игру, и…нет, не разочаровался, но понял, что отныне буду настороженно относиться к разработчикам, использующим в названиях своих игр слова Demolition и Derby.

Хотя, не все так плохо, и начав играть, первые десять минут вы будете просто в восторге от этой игры, ведь в ней есть все, что нужно человеку, чтобы получить очередную дозу хорошего настроения: быстрые машины, разнообразные арены и неплохой драйв.

GIVE ME FUEL

Но, к сожалению, драйв быстро проходит, и уже через полчаса игры становится просто скучно: в Ultimate Demolition Derby всего четыре режима, четыре арены и девять машин. В режимах Smash Race и Stunt Race необходимо проехать пять кругов по трассе, получив при этом максимальное количество очков и исполнив несколько головокружительных трюков, тогда как в режимах Massacre и Arena нужно просто выжить, не превратив свое авто в консервную банку. Естественно, что заезды не проходят в одиночку, и во время гонки вас постоянно будут таранить соперники. Кстати, о таранах. Машины в игре бьются с невероятной силой, однако перевернуть авто у вас вряд ли получится. При этом от гоночных отлетает все, что только может отвалиться, а поэтому доехать до финиша невредимым бывает очень не просто. Музыкальное сопровождение гармонично дополняет происходящее на экране действо, хотя и не отличается разнообразием.

GIVE ME FIRE

Про графику нельзя сказать ничего хорошего, но и плохого, в общем-то, тоже. Так, обычный середнячок, образца шестилетней давности. Несмотря на то, что большинство машин выглядит как-то по игрушечному, они загораются, взрываются, а во время заднего хода в кабине можно рассмотреть водителя, отчаянно крутящего баранку. Играть в Ultimate Demolition Derby легко. Что может быть приятнее, чем разогнавшись по трамплину, на огромной скорости влететь в столб и разбить свою машину на куски? Правильно – ничего. Только не пытайтесь повторять увиденные трюки в жизни, ведь повторной загрузки этапа у вас уже не будет. ■

ОСНОВА ТЮНИНГА

ТОЛЬКО ДЛЯ НАСТОЯЩИХ МАНЬЯКОВ

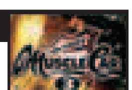
Наверняка среди вас найдутся люди, которым мало просто кататься по трассе на автомобиле и таранить оппонентов. Таким маньякам я настоятельно рекомендую заглянуть в папку, где хранятся игровые текстуры. Отыщите там четыре изображения любимой машины, откройте их в любом графическом редакторе, и исправьте по собственному желанию. Уверен, результат такого тюнинга не сможет оставить равнодушным ни одного игрока.

ХУЖЕ, ЧЕМ

Carmageddon 2000 TDR

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ

Muscle Car 3

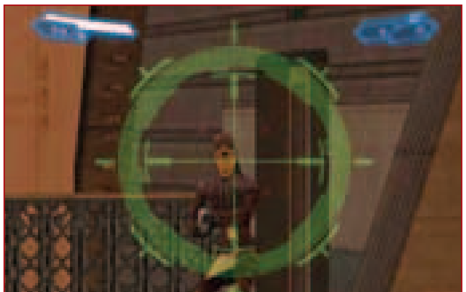


ОБ ULTIMATE DEMOLITION DERBY МОЖНО СКАЗАТЬ ТОЛЬКО ОДНО: МАЛОВАТО БУДЕТ, МАЛОВАТО

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox, GameCube, PC ■ **ЖАНР:** FPS/simulation
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Vivendi Universal ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Warthog ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 1 ГГц, 64 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http://www.huntthemdown.com/

Радар в космосе на удивление бесполезен. Во всяком случае, в бою – точно.



Как и в Halo, поврежденная броня Мейса со временем восстанавливается.

Во время полета мы спокойно можем отойти от штурвала и побродить по кораблю – заглянуть в трюм или в оружейный отсек. Правда, лететь посудина будет строго вперед. Автопилот не предусмотрен.

MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER

ЧУЖИЕ ИДЕИ: ВЗБОЛТАТЬ, НО НЕ СМЕШИВАТЬ

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Добротный, но ничем не примечательный консольный шутер продается, как правило, плохо. Средненький по всем показателям космический симулятор продается еще хуже. Что из этого следует? Что ни то, ни другое выпускать не надо.
По отдельности. А вот в одной упаковке – всегда пожалуйста. Представьте себе, подобный микс, коим является Mace Griffin: Bounty Hunter, смотрится весьма неплохо.

ИДЕИ ВТОРОЙ СВЕЖЕСТИ

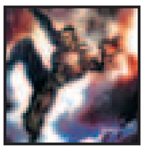
Mace Griffin представляет собой эдакий альманах самых расхожих клише игровой индустрии за последние 10 лет (самое интересное, что при этом игра умудряется быть вполне себе играбельной и интересной). Клише номер раз: главный герой. Зовут его Мейс Гриффин. Бравый парень, морда кирпичом, ежик а-ля Брюс Уиллис, залысина, поросячьи глазки и голос, словно созданный для того, чтобы в решающий момент сказать «Айлл би бек, бэби». Короче, супергерой, ни дать, ни взять. Клише номер раз плюс один: сюжет. Ничего плохого о сюжете Mace Griffin сказать не можем. Более того, выслушивая рассказ о том, как гадкие корпорации в будущем прибрали космос к своим рукам в сотый раз, чувствуешь, будто снова попал в детство, когда услышал эту историю впервые. С тех пор она не стала ничуть менее захватывающей. А что развязка ясна с самого начала, так это лишь целеустремленности прибавляет. Клише номер столько, сколько идет после раз плюс один: все остальное. Уровни, монстры, диалоги, игровая механика, набор оружия – все будто бы позаимствовано из дюжины других игр. Хотя, когда в одну кучу свалены Halo, Red Faction, Freelancer, TimeSplitters и прочая и прочая, у игры как будто бы даже начинает появляться собственное лицо... Как будто бы.

МОЗАИКА

Парадоксальность Mace Griffin в том, что, несмотря на изложенное выше, игра не отталкивает. Да, сюжет избит и невразумителен (общая картина событий начинает выстраиваться в голове, дай бог, к середине игры) и служит скорее робкой попыткой связать все миссии воедино. Однако сами миссии очень даже неплохи. По большому счету, весь action представляет собой путешествие по гигантским уровням, перестрелки с многочисленными врагами и решение примитивных головоломок. Но, представьте себе, это бесхитростное занятие затягивает и даже доставляет удовольствие. Как только становится скучно, разработчики тут же устраивают нам смену декораций: то ролик запустят, то музыку включат, то новую локацию откроют, то вооб-

ВЕРДИКТ

НЕОДНОЗНАЧНО



6.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

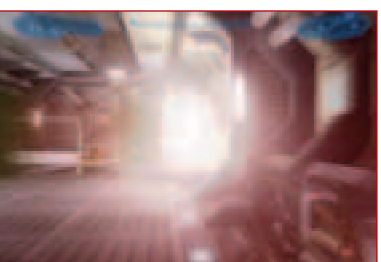
ПЛЮСЫ

Огромные разнообразные уровни, грамотное использование элементов разных жанров, полное отсутствие загрузок.

МИНУСЫ

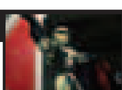
Недостаток оригинальных идей, невысокая проработанность вселенной, многочисленные шероховатости в геймплее.

Определенно не для слабонервных. Но взглянуть на столь необычный гибрид двух жанров все же стоит.



Так выглядит окружающий мир, если нас конту-

ХУЖЕ, ЧЕМ Halo: Combat Evolved



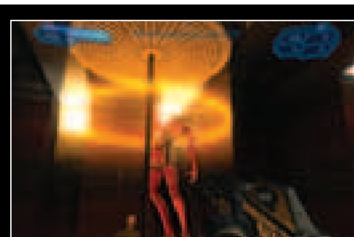
ЛУЧШЕ, ЧЕМ Red Faction 2

ПОЗАИМСТВОВАВ КУЧУ ИДЕЙ ИЗ ТОГО ЖЕ RED FACTION, ИГРА ВСЕ ЖЕ ОКАЗАЛАСЬ ЛУЧШЕ ПРОТОТИПА.

ИСКУССТВЕННЫЕ МОЗГИ

МЕНЯЮ НА НАСТОЯЩИЕ С ДОПЛАТОЙ

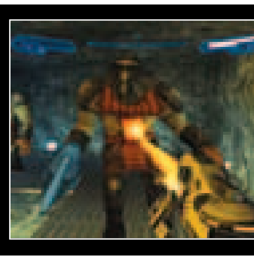
Монстры в Mace Griffin поистине непредсказуемы. В не самом хорошем смысле этого слова. Как правило, они узнают о нашем приближении еще до того, как увидят (судя по их восклицаниям, они слышат наши шаги). Похвально. Но иногда можно вплотную подойти к монстру со спины, и тот очухается, лишь когда получит пулю в голову. Или не очухается...



ЗИМОЙ И ЛЕТОМ ОДНИМ ЦВЕТОМ

КРОВИЩА!

Одна из особенностей игры, которая сразу бросается в глаза – полное отсутствие крови. Даже намеков на нее. Я не самый большой сторонник демонстрации большого количества эритроцитов без веской на то причины, но Mace Griffin отсутствие красной жидкости идет не на пользу. Монстры и так ведут себя довольно странно, а когда после выстрела они просто тихо мирно падают на пол, складывается впечатление, что воюешь с манекенами.



ще отправят на другой конец солнечной системы искать счастья. Правда, из-за этого вся игра словно бы распадается на отдельные элементы, практически не связанные между собой: вот мы завалили два десятка врагов, вот поговорили с NPC, потом посмотрели ролик о каких-то незнакомых дядьках, а потом свет погас и мы оказались на другом уровне, потому что предыдущую миссию мы, оказывается, уже успешно выполнили.

ПОКАТАЙ МЕНЯ, БОЛЬШАЯ ЧЕРЕПАХА

Предмет особой гордости разработчиков – движок, с одинаковой легкостью прорисовывающий как закрытые уровни любой степени сложности, так и бескрайние космические просторы. Чудом программистской мысли надо было непременно выпендриться, да так, чтоб все заметили. В результате было решено не делить игру на «космос» и «все остальное». Если мы подлетаем к космической колонии, разбираемся с толпой пиратских кораблей и заруливаем на посадочную палубу, экран загрузки ни на секунду не омрачит наш взор. Корабль приземляется, Мейс выходит в ангар, достает пушку, говорит про себя «Айлл би бэк», и идет мочить плохишей. Потом возвращается, заходит на корабль, садится за штурвал и улетает. И никаких загрузок. Может показаться, что это пустяк. На самом деле непрерывность действа делает весь процесс космической охоты за наживой куда более правдоподобным и захватывающим.

На корабль Мейс погружается как раз в тот момент, когда текущий уровень успевает порядком надоесть и хочется каких-то свежих ощущений. Космические бои отчасти помогают справиться с этой проблемой. Пострелять гадов в безвоздушном пространстве всегда приятно. Вот только сам процесс получился на редкость бестолковым и однообразным. К тому же, интерфейс не слишком хорошо приспособлен для таких боев. К счастью, длятся они всегда недолго. Но, как и все в Mace Griffin, космические баталии таки умудряются весьма неплохо развлекать и поднимать уровень адреналина в крови, даже несмотря на некоторую несуразность их исполнения.

КРАСИВО, НО…

Чего я лично никак не ожидал от игры, так это столь высокого уровня технологического исполнения. Наград в этой области Mace Griffin, конечно, не получит, но порадовать красивейшими уровнями определенно порадует. Эта игра – тот редкий случай, когда программистам удалось скрыть многие огрехи дизайнеров. Текстуры и освещение настолько хороши, что даже и не хочется обращаться внимания на подчас бедноватые интерьеры и однотипную архитектуру многих помещений. Тем не менее, большинство уровней и по части дизайна достойны всяческих похвал. Впечатляющим получился и космос. Большинству космических симуляторов (в том числе и Freelancer) есть чему позавидовать.

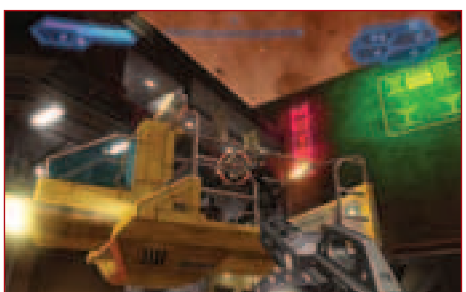
Анимация вызывает смешанные чувства. С одной стороны, все движения получились плавными и правдоподобными. Но когда мы одной очередью убиваем сразу трех-четырех противников, и те, как по команде, принимают одну и ту же позу (выражающую предсмертную агонию) и одновременно падают на землю, остается лишь недоумевать.

Похоже, у Mace Griffin нет ни одного достоинства, после которого можно было бы не ставить «но». Удивительно, то же самое можно сказать и о недостатках. Такой парадоксальной игры я лично не видел уже давно. Но, размышляя о том, как же все эти противоречия могут уживаться в одном проекте, я взял да и прошел Mace Griffin от начала до конца. Чего и вам желаю. ■

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ФИЗИКА

Знаете, есть такая серия учебников «Занимательная математика», «Занимательная биология», «Занимательные основы технического анализа фондового рынка» и т.д. Так вот Mace Griffin демонстрирует в высшей степени занимательную физику. Нет, сама физическая модель, насколько она вообще нужна такой игре, очень даже ничего, но некоторые моменты получились… забавными. Ну, про исчезающие дырки от пуль в стенах или героя, соскальзывающего с ровно стоящих металлических ящиков, я даже не говорю. Но один момент меня действительно порадовал: противник бросил в меня гранату, а та, представьте себе, срикошетила от широкой груди Мейса, и упала к ногам офигевшего врага. Ну разве не забавно?

Компас наверху показывает, куда надо идти в данный момент.



Каждый вид оружия в игре обладает двумя режимами стрельбы.

Этот пулемет ничем бы не отличался от своих собратьев в других играх, если бы не одна особенность: чем дольше из него стреляешь, тем труднее его удержать в руках.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Disney Interactive
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Disney Interactive ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

http://www.spykids.com/html/games.html

С Micro Machines 2, вышедшей аж в 1996 году, не сравнить. Вот что значит классика.

Ничего более оригинального, чем серфинг по лаве, придумать нельзя. Казалось бы…

Тактика до удивления проста: собираете значки, создаете ледяной барьер. Пока противники его разрушает, вы разрушаете противника. Иногда простота не означает гениальность.

SPY KIDS 3D: GAME OVER

ОСОБЕННОСТИ НАЦИОНАЛЬНОГО ШПИОНАЖА

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
kir@gameland.ru

Настоящими агентами не становятся, ими рождаются. Склонность к дорогому алкоголю, безмерной удаче и странного вида технике должна быть в крови. Альтернативную и гораздо более безопасную возможность соискания приключений предлагает нам Disney Interactive.

НЕМНОГО О ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТИ

На первый взгляд, впрочем, как и заявлено разработчиками, игра предназначается для детей от шести лет. На второй – от трех до пяти. После получаса игры задумываешься о целесообразности ее существования. И правда, реальная продолжительность всего процесса составляет те самые полчаса.

О ПРИЛИЧИИ

Spy Kids 3D – это сборник из трех игр. Сюжетная линия подразумевает прохождение всех трех испытаний по очередности. После успешного ее завершения вы сможете переиграть в каждую из них вне сюжетной канвы, так сказать, для развлечения. Сама история проста: вы представтаете в роли специального агента Джуни, который просто обязан спасти свою старшую сестру Кармен из лап великого и ужасного Создателя Игрушек. Это все. А что вы хотели от сборника мини-игр? Сюжет здесь – дело приличия.

О СОДЕРЖАНИИ

Первое из трех препятствий на пути к спасению сестры – это битва на палках с загадочными наконечниками. В зависимости от уровня сложности поединок со своим злобным двойником длится от трех до десяти раундов. Единожды выучив незамысловатую стратегию противника, вы легко его одолеете. Минут через пять противостояние сводится к машинальному нажатию последовательности из пяти клавиш. Тот еще фан. Второе испытание, пожалуй, самое вменяемое из всех, – это гонки. Игра, как с тактической, так и с графической точки зрения напоминает Micro Machines 2. А вот по геймплею «шпионским» гонкам до них ой как далеко. Последняя, и в тоже время самая легкая заморочка от Диснея, – это серфинг по лаве. Смысл мероприятия заключается в спасении низвергнутых в красную пучину бета-тестеров.

В награду за прохождение игры вы получаете возможность исследовать секретные картинки, чертежи мотоциклов и, собственно, изображения юных шпионов во всевозможных ракурсах. Изумительное поощрение, характеризующие всю игру в целом. ■

ВЕРДИКТ

СОМНИТЕЛЬНОЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ

2.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Наличие в комплекте с игрой стереоочков, которые непременно когда-нибудь вам пригодятся.

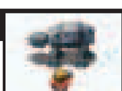
МИНУСЫ

Непродолжительность и примитивизм игрового процесса, отсутствие сюжетной линии, нулевая replayability.

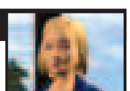
Очередной повод для сопоставления уровня развития и возраста людей разных национальностей.

Такие призы ждут каждого прошедшего игру.

НАМНОГО ХУЖЕ, ЧЕМ
Star Wars: Yoda Stories



НА УРОВНЕ
Charlie's Angels

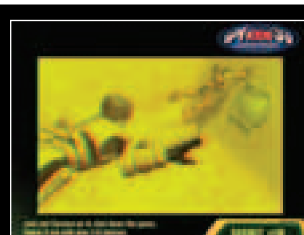


СБОРНИК НЕВРАЗУМИТЕЛЬНЫХ МИНИ-ИГР.

НЕЗДОРОВЫЕ ОТТЕНКИ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

ЕСЛИ КАРТИНКА СЛИШКОМ УГЛОВАТА И ЧРЕЗМЕРНО ПЕСТРА…

В каждой коробке с игрой вы найдете не только диск и скромных размеров инструкцию, но и самые настоящие стереоочки. Прибор нехитрый, но для игры просто необходимый. Разработчики отказались от привычной картинки и сделали практически все изображение стереофоническим. Имеет ли смысл объяснять, что, купив нелицензионную игру без очков, вы обречете свои глаза на беспорядочную пляску полигонов разных цветов.



Как заказать логотип, картинку или мелодию

1. Напишите SMS-сообщение с кодом логотипа, картинки или мелодии, которую Вы хотите получить, например **SI 1234567**

2. Отправьте SMS-сообщение на номер:
000700 - если Вы абонент МегаФон* (ОАО "МегаФон")
8181 - если Вы абонент Билайн (ОАО "Вымпелком")

3. Заказанный Вами логотип, картинка или мелодия будет выслан на Ваш мобильный телефон.

Стоимость мелодии составляет **$0.85** (без учета налогов) и будет включена в Ваш счет за услуги мобильной связи. Учитывается каждое отправленное Вами сообщение. Услуги предоставляются для абонентов "МегаФон" Москва и "Билайн" Москва.

Список городов для "Билайн": Москва, Брянск, Владимир, Иваново, Калуга, Кострома, Рязань, Смоленск, Тверь, Тула, Ярославль, Белгород, Воронеж, Курск, Липецк, Орел.

СОВМЕСТИМОСТЬ ЛОГОТИПОВ
Nokia: 2100, 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3610, 3650, 5100, 5110, 5210, 5510, 6100, 5510, 6100, 6110, 6130, 6150, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6510, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8210, 8310, 8810, 8850, 8855, 8890, 8910, 9110, 9110i, 9210, 9210i.
Samsung: N600/620, T100, A400

СОВМЕСТИМОСТЬ КАРТИНОК
Nokia: 2100, 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3610, 3650, 5210, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7250, 7650, 82x0, 8310, 8850, 8855, 8890, 8910, 9210i.
Samsung: C100, P400, A400, N620, S100, S300, T100, T400, T500

СОВМЕСТИМОСТЬ МЕЛОДИЙ
Nokia: 3210, 3310, 3330, 3410, 3510i, 3530, 3585, 3610, 3650, 5100, 5210, 5510, 61XX, 6210, 6310, 6310i, 6510, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 82x0, 8310, 8810, 8850, 8855, 8890, 8910, 8910i, 9110, 9110i, 9210, 9210i.
Samsung: A400, S100, T100, T400, T500, V200

По всем вопросам обращаться по e-mail: **sales@smxit.ru**.

Powered by smxit

Код мелодии	Название мелодии	Исполнитель	Код мелодии	Название мелодии	Исполнитель
SI 78000	Take On Me	AHA	SI 78013	Whenever, Wherever	Shakira
SI 78001	Stan	Eminem	SI 78014	People Are Strange	The Doors
SI 78002	Ray Of Light	Madonna	SI 78015	Barbie Girl	Aqua
SI 78003	Теперь я Чебурашка		SI 78016	Rollin	Limp Bizkit
SI 78004	Livin It Up	Ja Rule	SI 78017	Ex-Girlfriend	No Doubt
SI 78006	Freek	George Micheal	SI 78018	Don't Speak	No Doubt
SI 78007	Killing me softly	Fugees	SI 78019	Livin La Vida Loca	Ricky Martin
SI 78008	Love Foolosophy	Jamiroquai	SI 78020	Полковник	Би-2
SI 78009	Men in black	Will Smith	SI 78021	Мое сердце	Сплин
SI 78010	You give me something	Jamiroquai	SI 78022	Right here right now	Fatboy slim
SI 78011	Misunderstood	Bon Jovi	SI 78023	Серебро	Би-2
SI 78012	In Your Eyes	Kylie			

Логотип	Код логотипа	Логотип	Код логотипа	Логотип	Код логотипа
	SI 77000		SI 77022		SI 77044
	SI 77001		SI 77023		SI 77046
	SI 77002		SI 77024		SI 77047
	SI 77003		SI 77025		SI 77048
	SI 77004		SI 77026		SI 77049
	SI 77005		SI 77027		SI 77050
	SI 77006		SI 77028		SI 77051
	SI 77007		SI 77029		SI 77052
	SI 77008		SI 77030		SI 77053
	SI 77009		SI 77031		SI 77054
	SI 77010		SI 77032		SI 77055
	SI 77011		SI 77033		SI 77056
	SI 77012		SI 77034		SI 77057
	SI 77013		SI 77035		SI 77058
	SI 77014		SI 77036		SI 77059
	SI 77015		SI 77037		SI 77060
	SI 77017		SI 77038		SI 77075
	SI 77018		SI 77042		SI 77076
	SI 77020		SI 77043		SI 77077
	SI 77021		SI 77088		SI 77078
	SI 74048		SI 77089		SI 77093
	SI 77086		SI 77091		SI 77094
	SI 77087		SI 77092		SI 77095
NEW	SI 77079	NEW	SI 40061		SI 77096
NEW	SI 77080	NEW	SI 77081	NEW	SI 77084
NEW	SI 40058	NEW	SI 77082	NEW	SI 77083

Картинки

SI 76000	SI 76023	SI 76044	SI 76067
SI 76001	SI 76024	SI 76045	SI 76068
SI 76002	SI 76025	SI 76046	SI 76069
SI 76003	SI 76026	SI 76047	SI 76070
SI 76004	SI 76027	SI 76048	SI 76071
SI 76072	SI 76028	SI 76049	SI 76073
SI 76006	SI 76029	SI 76050	SI 76074
SI 76007	SI 76030	SI 76051	SI 76075
SI 76008	SI 76031	SI 76052	SI 76076
SI 76009	SI 76032	SI 76053	SI 76077
SI 76010	SI 76033	SI 76016	SI 76078
SI 76011	SI 76034	SI 76056	SI 76079
SI 76012	SI 76035	SI 76057	SI 76080
SI 76013	SI 76036	SI 76058	SI 76081
SI 76014	SI 76037	SI 76059	SI 76082
SI 76015	SI 76038	SI 76060	SI 76083
SI 76017	SI 76039	SI 76061	SI 76084
SI 76018	SI 76040	SI 76062	SI 76085
SI 76019	SI 76041	SI 76063	SI 76086
SI 76020	SI 76042	SI 76064	SI 76087
SI 76021	SI 76043	SI 76065	SI 76066
NEW SI 76096	NEW SI 76091	NEW SI 76099	NEW SI 76101
NEW SI 76097	NEW SI 76098	NEW SI 76100	NEW SI 76102
NEW SI 76103	NEW SI 76104		

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** класический квест ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** МедиаХауз ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Soft Industry Company ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 333МГц, 32 Мбайт RAM, 3D–ускоритель (32Мбайт)

http://www.mediahouse.ru/

ВЕРДИКТ

КОНГЕНИАЛЬНО

6.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Полноценный 3D — для квеста (особенно, российского) это здорово.

МИНУСЫ

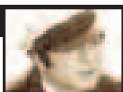
Близко к сюжету сделан только Тетрис.

Для почитателей романа Ильфа и Петрова — отличный подарок.

Типичный московский угол (20-х или 00-х годов).

ХУЖЕ, ЧЕМ

Фильмы



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

«12 стульев» (сами знаете, кто сделал)

ВПЕРВЫЕ КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА МОЖЕТ БЫТЬ СРАВНЕНА С ЛИТЕРАТУРНЫМ ПРОТОТИПОМ.

12 СТУЛЬЕВ: КАК ЭТО БЫЛО НА САМОМ ДЕЛЕ

ЖЕЛЕЗНО, ПАРНИША!

Об Остапе Бендере написано два романа (даже есть два продолжения), снято три фильма (СССР и Россия), поставлено несколько спектаклей, и уже есть мюзикл. А теперь к ним прибавилась игра. К счастью, это не экономический симулятор. Это – квест, российский квест.

Прочитав книгу или посмотрев фильм «Двенадцать стульев», кто не мечтал хоть мгновенье побыть Остапом. Заманчиво! И вот свершилось! Вы – Остап, вы – в игре. Теперь все зависит только от вас. Хотите построить свою судьбу, как предначертали Ильф и Петров – играете по классическому сценарию. Тут и мадам Грицацуева – «знойная женщина, мечта поэта» и «секси» Эллочка-Людоедка, и алкаш монтер Мечников и … грустный финал – на драгоценности, которые вы искали, построен Дом культуры железнодорожников.

Но стоит вам захотеть – все можно переиграть. Новые люди, другие города, забавные ситуации. И аромат эпохи 20-х годов.

Разработчики игры «12 Стульев» создали четыре сюжетные линии и, соответственно, новые варианты окончания сюжета. Причем, можно пройти каждый из сценариев отдельно или перескакивать с одной сюжетной линии на другую. Финалы сценариев совершенно разные. И как знать, может и сбудется «мечта идиота» и вы станете миллионером!

Некоторые любят квесты за графику, другие – за сюжет. В «12 стульях» есть все: и «арбузные гру...», и добротно прорисованные фоны, и 3D, и лаконичный, классический интерфейс.

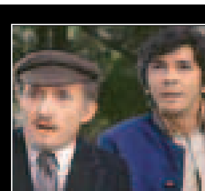
Все действующие лица игры сделаны именно в 3D. Это конечно не Half-Life II, но мы тоже не лыком шиты.

Кстати, Вас не будет доставать бесконечное «Yes, Sir» или три аккорда на двух струнах. Музыкальный фон игры – прекрасная музыка Геннадия Гладкова.

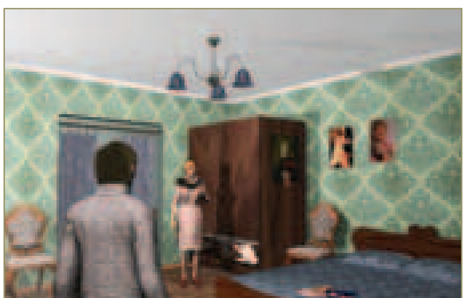
Любителям квестов-страшилок или головоломок «Двенадцать стульев» покажется скучной и пресной. Но если все-таки хочется отдохнуть и расслабиться – эта игра для Вас. Легкая музыка, остроумные и забавные герои – неплохая компания, чтобы скоротать вечерок. Для любителей творчества Ильфа и Петрова эта игра настоящая находка. К Вашей коллекции книг и кассет добавится еще и игра с любимыми героями. Захотелось побыть Остапом – Press Start...и «грузите апельсины бочками»! ■

КОМУ НРАВИТСЯ АРБУЗ, А КОМУ – СВИНОЙ ХРЯЩИК

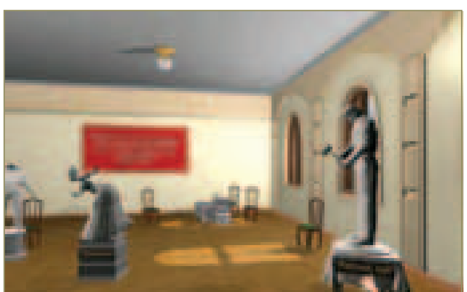
ВСЕ ФЛАГИ В ГОСТИ БУДУТ К НАМ!



В нашей стране снято два фильма по сюжету Ильфа и Петрова: Леонидом Гайдаем (Остап — актер Гомиашвили) и телесериал Захарова (Остап — Андрей Миронов). Существует и американская экранизация романа Ильфа и Петрова о поисках Ипполитом Матвеевичем Воробьяниновым (Муди) и Остапом Бендером (Лангелла) сокровищ, спрятанных в столовом гарнитуре. Фильм снимался в Югославии и интересен прежде всего тем, как американцы представляют себе героев столь любимого у нас романа. Кстати, кроме американской версии, существуют также английская, немецкая, аргентинская и даже кубинская, в которой Остап Бендер рубит сахарный тростник!



Первое свидание — как много в этом слове… Но дело — прежде всего!



Если приглядеться внимательно, то эти «шедевры» вполне достойны «московского ваятеля».

Еще бы немного грязи и окурков на мостовой —точь в точь — Москва начала 20-х годов. Как ни странно, и тогда была мода на башни. Кстати, Вы не забыли дома свой паспорт с регистрацией?

1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
Демиурги® II
ТАКТИКА ■ Владей сотнями заклинаний, дающих безграничные тактические возможности
ПРИКЛЮЧЕНИЕ ■ Разгадай тайну волшебной Вселенной Эфира в пяти кампаниях
РОЛЕВАЯ ИГРА ■ Совершенствуй своего героя, получая новые способности
ДУЭЛИ ■ Стань первым, сражаясь в on-line турнирах с другими игроками
Ты можешь потерять
самое ценное —
себя.
Если ты подчинишься,
тебя изменят навсегда
или уничтожат.
Ты станешь марионеткой,
если не сумеешь завладеть силой
твоих новых
врагов.
Подчини себе
магию
другого измерения
и узнай, на что способен.
Готовься к новому приключению
в Мире Лордов!
Выход игры:
третий квартал
2003г.
www.etherlords.com www.nival.com games.1c.ru
Фирма "1С"
NIVAL INTERACTIVE
Демиурги 2 © 2002 Nival Interactive. Все права защищены. «Демиурги» – товарный знак Nival Interactive. Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

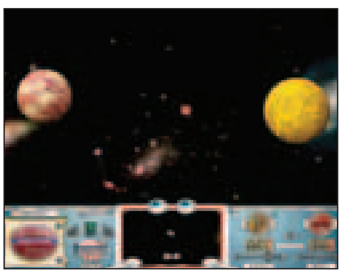
ДАЙДЖЕСТ

ТАНКИСТАДОРЫ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Space Tanks
ЖАНР: arcade/logic
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
РАЗРАБОТЧИК: Yawthrust Software Labs
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.akella.com/

Резюме: Смесь Scorched Earth и Spacewar. Просто и со вкусом.



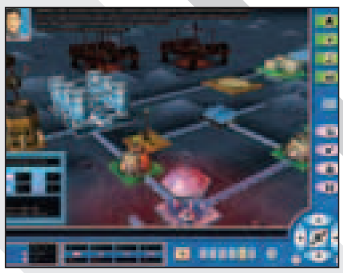
Классические идеи будут жить вечно. Сколько бы лет ни прошло, а игровой мир так и будет полниться вариациями на тему «Тетриса» или какой-нибудь Lines. Разумеется, в модифицированном виде – всего хорошо забытого старого непременно будет больше. И если уж в игру каким-то образом попадут танки, то, будьте покойны, их наштампуют многие десятки, да и видов оружия для них придумают не меньше. Сегодняшнее переосмысление идей простото, как и все гениальное. Два недружелюбно настроенных танка, несколько планет с правильной гравитацией и куча в точности подчиняющихся законам Ньютона снарядов. Heaven or Hell? ■

ЛУННЫЙ МАГНАТ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Moon Tycoon
ЖАНР: management
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: Legacy Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P 233 МГц, 32 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.games.1c.ru/

Резюме: Симулятор постройки огромной промбазы на спутнике земли. Признавайтесь, кто всегда об этом мечтал?



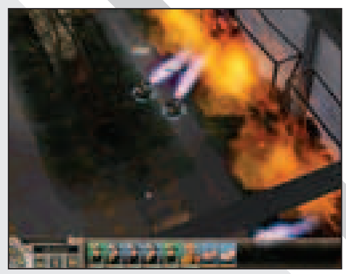
Прошли годы, человечество вот-вот исчерпает запасы полезных ископаемых, а ни телепортации, ни гиперпространственных перелетов так до сих пор и не придумали. Где взять ресурсы на разработку нового типа ядерного оружия, когда в пределах досягаемости космических кораблей одна Луна? Так на ней, родимой, и взять! Задача игрока – возвести на поверхности естественного спутника Земли полноценную базу со всей сопутствующей инфраструктурой, да не простую, а золотую – чтобы и ионный дождь пережила, и падения астероидов, и даже рейды кровожадных космических пиратов. Магнаты перебираются в космос. Вы с нами? ■

ПЕКЛО

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Fire Chief
ЖАНР: action/RTS
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: Медиа-Сервис 2000
РАЗРАБОТЧИК: Monte Cristo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.media2000.ru/

Резюме: Наша служба и опасна, и трудна. Узнайте, в чем на самом деле заключается работа пожарных.



Симуляторов директоров и менеджеров всего, что только можно придумать, на этих страницах проходит бессчетное количество. А вот симулятор пожарного мы видим всего второй раз (до этого был кошмарный 911: Fire & Rescue). В «Пекле» вам не случится тушить огонь своими руками, но зато нужно будет умело организовывать действия команды, чтобы успеть вовремя и пожар унять, и людей спасти, и ущерб минимизировать, и причину возгорания обнаружить, и к взрывоопасным материалам огонь не подпустить, да еще и не потерять ни единого пожарного. Работа нелегкая, но зато интересная и общественно полезная. ■

В МИРЕ ЖИВОТНЫХ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Wildlife Park
ЖАНР:
management
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК:
JoWood
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.russobit-m.ru/

Резюме: Построй свой зоопарк. Для тех, не только любит зверей, но и умеет их готовить.

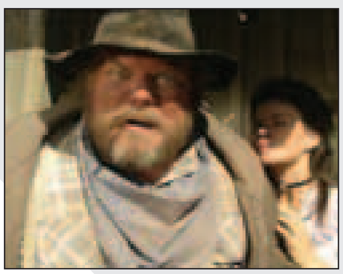
Еще один магнат, на сей раз «животный». Если в обычном парке развлечений директору достаточно следить за настроением посетителей и ублажать этих вечно недовольных поганцев, то директору зоопарка нужно наблюдать не только за людьми, но и за животными. Волки по эстетическим воображениям не хотят жить рядом с вон той наглой мартышкой, белым медведям нужно озерце побольше, а купленного крокодила оказалось некуда поселить, и поэтому уборщик Вася на первое время запер его в подсобке. Прибавьте сюда огромное количество праздношатающихся посетителей и вы поймете, что ждет игрока «В мире животных». ■

ПОСЛЕДНИЙ ОХОТНИК

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
The Last Bounty Hunter
ЖАНР:
action
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
Медиа-Сервис 2000
РАЗРАБОТЧИК:
American Laser Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P 100 МГц, 32 Мбайт RAM

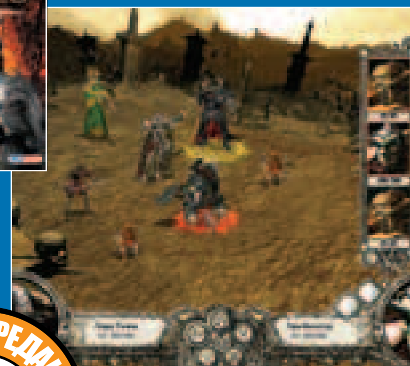
http://www.media2000.ru/

Резюме: Развитие идей «Бешеного Пса» с заметно увеличившимся бюджетом.



Первая игра American Laser Games, Mad Dog McCree (она же «Бешеный Пес»), в начале девяностых открыла для геймеров мир полноэкранного видео. К сожалению, следующие проекты этой конторы не снискали неувядающей славы, ибо, по большому счету, ничего нового в концепцию не добавляли. «Последний охотник» сделан по принципу «дороже – всего». Если оригинал был малобюджетным вестерном, то продолжение щеголяет масштабными батальными съемками, увеличившимся количеством трюков и яркой пиротехникой. Что же до игрового процесса – то он скопирован один в один, благо исправлять там никогда ничего не было нужно. ■

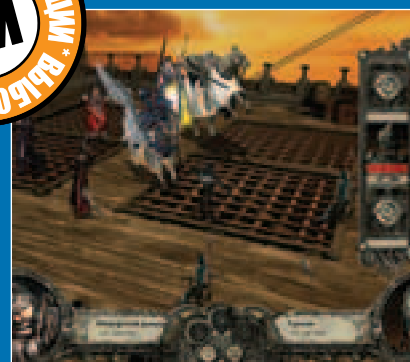
DISCIPLES II: ГВАРДИЯ СВЕТА, DISCIPLES II: ГВАРДИЯ ТЬМЫ

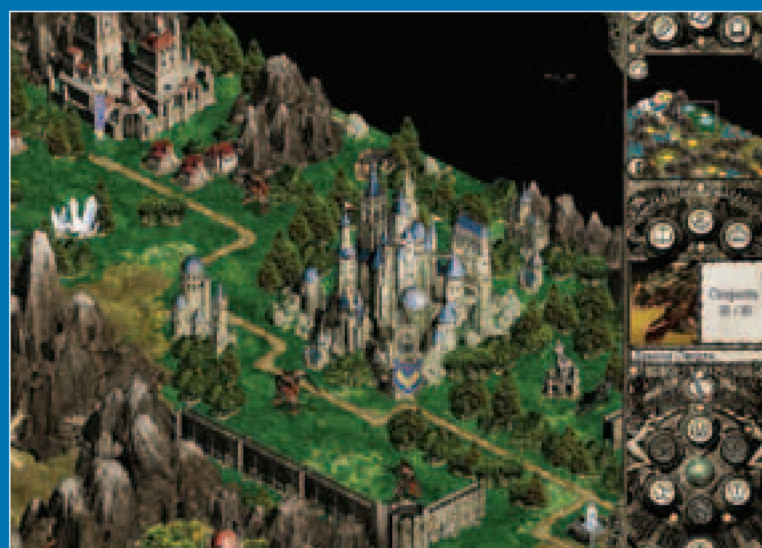


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Disciples II: Guardians of the Light, Disciples II: Servants of the Dark
ЖАНР:
TBS
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК:
Strategy First
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 4
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 233 МГц, 32 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.russobit-m.ru/

Резюме: Два add-on'а к одной из лучших стратегий 2002 года. По паре кампаний из Disciples II в комплекте.





В Strategy First считают, что у каждого игрока есть некоторые стабильные предпочтения: либо он всегда играет за силы добра, либо постоянно учиняет непотребства за кровожадные силы зла. Поэтому первый add-on к прошлогоднему хиту, замечательной пошаговой стратегии Disciples II: Dark Prophecy, был выпущен в двух вариантах, «светлом» и «темном». В «Disciples II: Гвардия света», вы сможете попробовать свои силы в нелегком деле управления Империей (людьми) и Кланами (гномами), а в «Гвардии Тьмы» на вашем попечении окажется Нежить (она нежить и есть) и Легион (демоны). Каждому игроку кто-то да придется по душе. Впрочем, чтобы сыграть в сами add-on'ы, вам понадобится герой как минимум десятого уровня. Если у вас такого любимца не окажется, да и вообще вы в глаза Disciples II: Dark Prophecy не видели – без паники, о вас помнят. В каждой игре помимо новых миссий содержатся еще и оригинальные кампании, специально для тех, кто еще не знаком с замечательным миром Disciples – вливайтесь! И не забудьте сохранить героя по завершении игры – Strategy First уже анонсировала новый, третий, add-on, Disciples II: The Rise of the Elves – там вашему любимому подопечному еще найдется, чем себя занять. ■

НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

МОРСКУЮ ПЕХОТУ США ОБУЧАТ НА МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ИГРАХ

Этой осенью Корпус Морской Пехоты (US Marine Corp) приобрел компьютерный симулятор Virtual Battlefield Systems (http://www.virtualbattlefieldsystems.com) у чешского разработчика Bohemia Interactive Studio. Прототипом симулятора стала Operation Flashpoint, созданная по принципам, широко известным еще со времен DOOM и Quake и окончательно развитым в до сих пор популярной Counter-Strike. В 1999 году OF была успешно выведена на мировой рынок, и за это время геймеры приобрели примерно 1 миллион копий, а сегодня ожидают продолжения – Operation Flashpoint 2.
Параллельно с работой над сиквелом чешская компания в 2001 году заключила контракт с американской фирмой Coalescent Tecnologies в сотрудничестве с которой и превратила Operation Flashpoint в боевой симулятор, рассчитанный на обучение взвода (9-45 человек) морской пехоты вести бои в городских условиях, нейтрализовать снайперов и так далее. В итоге Корпус Морской пехоты заплатил разработчикам 500 тысяч долларов, притом, что на сайте производителя самая дорогая лицензия (1-500 игроков) на Virtual Battlefield Systems стоит всего $149. А ведь отличие «военной версии» от обычной – это всего лишь введение режима разведки, поддержка моделей боевых вертолетов CH-53E, AH-1Z, армейских джипов типа HMMWV M998 и другой техники. Неплохая сделка для рынка онлайновых игр, не так ли?..

На таких несложных играх, a la Counter-Strike, обучаются сегодня морские пехотинцы США премудростям городских боев.

ПЕДОФИЛЫ ОТКЛЮЧАЮТ ЧАТЫ?

Служба MSN Chat (подразделение майкрософтовской MSN (http://www.msn.com), занимающейся интернет-проектами) хорошо известна пользователям Windows, ведь программное обеспечение для чата автоматически устанавливается при инсталляции операционной системы. А поскольку чаты MSN (http://chat.msn.com) при этом еще хорошо населены и бесплатны, то многие пользователи, не особо задумываясь, начинают сетевое общение именно на этих серверах. В итоге MSN Chat сегодня – это глобальная служба с 34 региональными «отделениями»-сайтами. Однако с 14 октября 2003 все чаты, кроме основного, будут закрыты. Причина – увеличивающееся количество исков, связанных с педофилией и сексуальным насилием. Основной контингент чатов – молодежь, что и привлекает сюда педофилов и дельцов порнобизнеса. Единственный же остающийся в живых модерируемый чат MSN в США станет к тому же еще и платным. Другого способа побороть насилие в Майкрософте не нашли.

УНИВЕРСИТЕТСКИЙ КОНКУРС ХАКЕРОВ

Национальный Университет Вьетнама со второй попытки провел-таки сетевой Конкурс национальных хакеров. Действо проходило под наблюдение местных специалистов от информационных технологий (группа BugSearch) и ставило целью выявить лучших хакеров, после чего предложить им работу в службах информационной безопасности. Участникам конкурса нужно было проникнуть на специальный сайт, размещенный на одном из серверов локальной сети Университета.
Первая попытка, предпринятая еще 18 августа, провалилась, причем по весьма забавной причине. Хакеров-конкурсантов оказалось так много, и они так легко преодолевали стандартные сред-

ЛЮБИТЕЛИ ИНТЕРНЕТ-МУЗЫКИ ОБОЖАЮТ РЭП

По данным авангардного музыкального журнала Wire (http://www.thewire.co.uk), пользователи Сети чаще всего скачивают песни рэппера Эминема. В первой пятерке тоже одни рэпперы – 50 Cents, Nelly, Джи Ло и R. Kelly. Последний, кстати, сочинял песни для таких суперзвезд, как Майкла Джексона и Селин Дион, которые особой популярностью в Интернете не пользуются.
Вечные Beatles заняли в этом списке 24-е место, Мадонна – 26-е, Metallica – 37-е, Элтон Джон – 44-е, а Red Hot Chilly Peppers – 50-е.

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...В 5-9-летнем возрасте мальчики получают травмы на треть чаще, чем девочки. А в 10-14 лет сильный пол и вовсе страдает в 3 раза больше прекрасного.

...Одна из наиболее популярных в США игрушек – кукла Барби запрещена к продаже в Саудовской Аравии и объявлена там «угрозой общественной морали», а ее наряды – «оскорблением Ислама». Между тем, в мире каждую секунду продаются две куклы Барби.

...Ученые США открыли микроорганизм, который способен вырабатывать электричество за счет окисления углеводов. Теоретически, энергии, выработанной из чайной чашки сахарного песка, должно хватить на работу 60-ваттной лампы в течении 17 часов.

...Предложена новая система адресации в Интернете – ENUM. В ней каждый пользователь будет иметь адрес, соответствующий его номеру телефона с кодом города и страны. То есть, за абонентом номера +46-8-976-1234 в Сети закрепят адрес 4.3.2.1.6.7.9.8.6.4.e164.arpa.

...С этого года в Великобритании все, рассылающие спам, должны в обязательном порядке и заранее получить согласие адресатов. Нарушителей ждет штраф в размере 5000 фунтов стерлингов (около $8000), а также судебные иски со стороны жертв спама.

Washington Profile (http://www.washprofile.org), РОЦИТ (http://www.rocit.ru), MIGnews (http://www.mignews.com)

FREEWARE DOWNLOAD

AKOFF MUSIC COMPOSER 2.0

http://www.akoff.com/composer_rus.zip

Нет MIDI клавиатуры, а хочется писать музыку? Не беда, наиграйте или пропойте что-то в микрофон, а уж AKoff распознает полифоническую мелодию, переведет ее в MIDI-формат для быстрого создания партий инструментов и вокала. ■

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 227 Кбайт
9

SP DIALER 1.10.2

http://www.sinor.ru/~spdialer/spd1102.zip

Удобная и надежная «звонилка» с самыми минимальными требованиями к системным ресурсам в своем классе. Поддерживает дозвон по многим номерам, позволяет задать «обратный» номер, ведет статистику соединений, шифрует пароли. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 177 Кбайт
8

PASSVIEW 1.41

http://www.nht-team.org/TEMP/NhT.Pass.View.1.4.1.rar

Утилита поможет «вспомнить» пароли к Miranda, EDialer'y, ICQ, соединениям с Интернетом, почтовым ящикам и другим секретным ресурсам своего и чужого компьютера. Установки не требует, пароль на RAR-архив: www.nht-team.org. ■

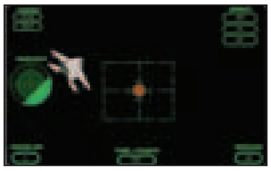
ОЦЕНКА: ★★★☆
РАЗМЕР: 45 Кбайт
7

ФЛЭШ-ИГРЫ НА ВЫБОР

Мало кто верит, но если приложить голову и руки, то «во Flash'е» можно изобразить любой жанр. Сегодня это симулятор, ролевик, стратегия и puzzle'ы. Продолжение следует!

DOG FIGHT

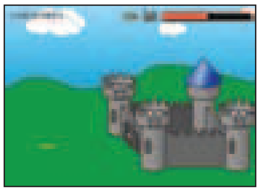
http://www.flashmelon.com/flash/games/action/shooting/dogfight.swf



Враги угнали несколько F-15, чтобы использовать их для кровавых терактов. К счастью не все потеряно – такой опытный пилот, как вы, уже бросился в погоню. В этом симпатичном авиасимуляторе у вас один самолет, 20 ракет и задание «уничтожить врага» за ограниченное время. ■

CASTLE

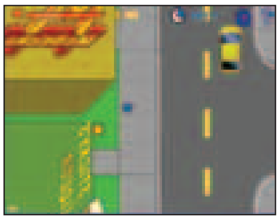
http://tricker.0x960.net/castle.swf



RTS: форт и толпы врагов. Их каждый удар помалу разрушает крепость. Отбиваться можно, лишь подняв ворога повыше и сбросив его на землю. За каждого убитого получаем бонус. Самое приятное – очки можно тратить на апгрейд форта (лучники, подрывники, волшебство и так далее). ■

STICK RPG

http://www.xgenstudios.com/srpg/game.htm



Говорите, ролевик начинается с создания персонажа, который копит опыт и переходит с уровня на уровень? В RPG есть inventory, деньги, диалоги с NPC и меняется время суток? Stick ни на йоту не отошел от канонов! Более того, тут меняется даже время жизни – от 15 дней до... ■

UNREVEAL TOURNAMENT

http://kurage.tv/game/speed/speed.swf

А как насчет сложной головоломки? Потребуется вся ловкость, чтобы помещать плохо управляемые квадратики на макушки мигающих собратьев. При этом нельзя ни касаться стенок, ни падать. В общем – трудно, но если очень постараться, то симпатичная девушка-аниме разденется!.. ■

FREEWARE DOWNLOAD

AIDA32 ENTERPRISE EDITION 3.80

http://www.aida32.hu/download/aida32ee_380.zip

Хотите иметь исчерпывающую информацию о своем компьютере и сетевом соединении? AIDA32 расскажет об этом абсолютно все, а заодно протестирует отдельные компоненты. В комплект также включен «мастер» для создания отчетов. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 2981 Кбайт

10

«ССЫЛКИ РУНЕТА» 3.4

http://starcat-rus.narod.ru/x/links_ru.rar

541 ссылка на любую важную новичку Рунета тему. В этой версии – новый движок, есть возможность поиска и добавления своих ссылок. Осторожнее с папкой «Супер ссылки» – тут немало рекламы. Пароль к архиву: LRtf0gv2wsdctj8 ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 85 Кбайт

7

ства интернет-безопасности, что «упал» не только «тестовый» сервер, но и завалился весь сайт Университета, который в это время вывешивал результаты проходящих экзаменов. И лишь теперь, с 12 по 15 сентября, на специально организованном домене удалось провести конкурс хакеров без последствий для учебного процесса.

«ЭТО» ДЕЛАЮТ 58% МУЖЧИН И 42% ЖЕНЩИН...

Фонд «Общественное мнение» распространил результаты летнего исследования российского сегмента Интернета (http://bd.fom.ru/zip/summer_2003_rus.zip). Из 12.1 миллиона отечественных пользователей Глобальной Сети 16% – москвичи. В Северо-Западном и Центральном (без Москвы) регионах живет еще по 16% всех российских интернетчиков. Оставшиеся почти 50% приходятся на всю остальную территорию РФ.

Приоритеты в отношении «места проникновения в Сеть» в нашей стране пока неизменны. Большая часть интернетчиков (42%) использует офисные линии, 35% – домашний доступ, 20% – компьютеры по месту учебы, почти столько же (18%) «одалживаются» у друзей, 11% покупают доступ в интернет-кафе, а самые загадочные 3% – используют для этого «другие места» (мобильные телефоны?..).

По России в целом половых различий для выхода в Интернет не наблюдается: это делают 58% мужчин и 42% женщин. Но в столице мужчины все-таки доминируют – 64% против 36%. Молодежь от 18 до 34 лет – это почти половина всех интернетчиков РФ. Причем 35% – это люди с высшим образованием.

И, наконец, о доходах. 32% (а в Москве – 41%) сетевого люда зарабатывает $100 и более в месяц в расчете на одного члена семьи, 12% (в Москве – 22%) – $50-99 и 5% – еще меньше. Напомним, что средняя зарплата в нашей стране в августе составила $182 (5559 руб.).

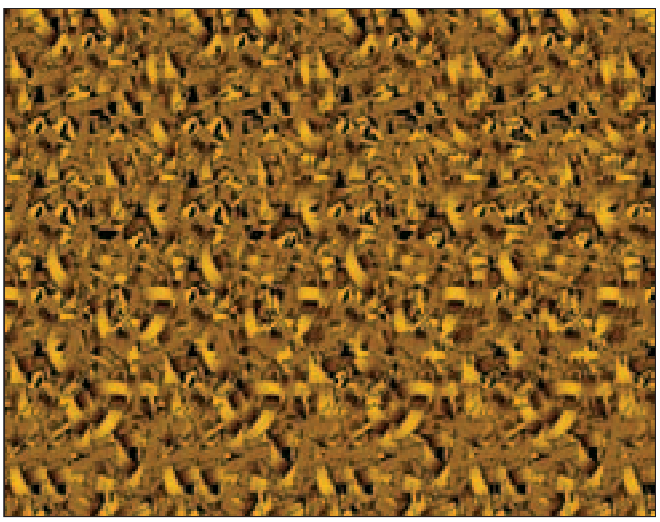
Выходит, в Рунете преобладают высокообразованные молодые люди с доходами выше средних. Что, конечно же, не может не радовать. ■

ЛУЧШИЕ SIS'КИ ИНТЕРНЕТА

Технология стереограмм (парных плоских изображений, создающих при особом разглядывании, например, через очки с поляризационными или цветными фильтрами, иллюзию объема) применяется в современных играх и в специализированных кинотеатрах для создания объемных сцен. Пока это единственно доступная альтернатива жутко дорогим и все еще экспериментальным многослойным 3D-дисплеям.

НАСТОЯЩЕЕ 3D – ДЕШЕВО И СЕРДИТО

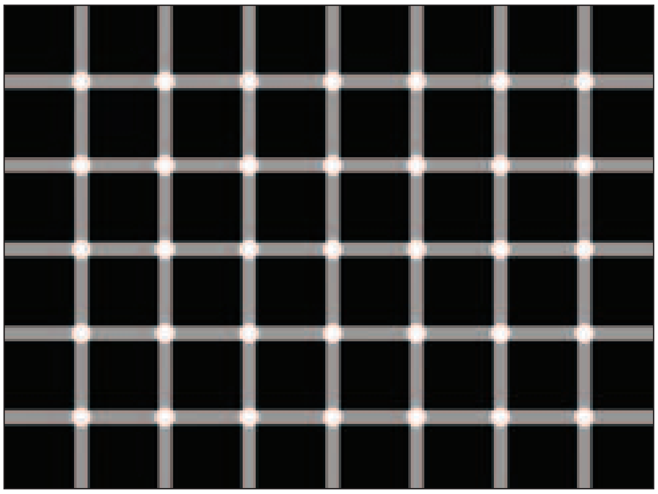
Всякие оптические приспособления (очки или диаскоп) нужны лишь затем, чтобы левый и правый глаз видели немного отличающиеся картинки, на основании которых наш мозг и синтезирует общее 3D-изображение в реальной жизни. Между тем есть метод, позволяющий получить объем, имея всего лишь одно изображение. Наверняка вы уже сталкивались с подобными «волшебными» картинками. Называются они по-разному: 3D-стереограммы, Magic Eye, но чаще всего в Интернете используют аббревиатуру SIS – Single Image Stereograms (стереографические моноизображения). Каждая такая SIS'ка содержит скрытое объемное изображение, которое как призрак «всплывает» над рисунком, стоит лишь взглянуть на него особым образом. Надо лишь научиться «правильно смотреть»!


Первая загадка 3D riddle…

Чтобы «увидеть» скрытый рисунок необходимо развести оси зрения глаз, глядеть как бы сквозь плоскость, то есть сфокусировать взгляд не на картинке, а за ней. Если не получается, попробуйте одну из четырех методик тренировки.

1. Расслабьте глаза так, чтобы экран монитора затуманился, буквы и значки расплылись, стали нечеткими. Так бывает, если задумались о чем-то, устремив взгляд в пустоту. В таком состоянии и следует рассматривать 3D-стереокартинки. Скрытый узор всплывет сам, как призрак.

2. Сфокусируйте взгляд на своем отражении на мониторе, а затем, не меняя фокус, постарайтесь увидеть между ним и экраном скрытый трехмерный образ.


Насчитали на картинке более десятка ЧЕРНЫХ точек? Все, есть контакт – вы видите оптические иллюзии!

3. Поднесите стереограмму как можно ближе к лицу, даже коснитесь ее носом. В таком положении вы вряд ли сможете сфокусировать свой взгляд на узоре, поэтому расслабьте свои глаза и представьте, что вы смотрите сквозь картинку. Затем начните медленно отодвигать стереограмму от лица со скоростью 2-5 см в секунду. Старайтесь не смотреть на изображение и не фокусировать взгляд на нем. Вскоре (не превышайте скорость отодвигания!) удастся увидеть скрытую объемную картинку.

4. Встаньте в комнате у одной из стен лицом к противоположной стене. Держите SIS'ку перед глазами на расстоянии примерно 30 см. А теперь посмотрите на стену за стереограммой. Затем, не меняя фокус, опустите взгляд на стереограмму. Видите?..

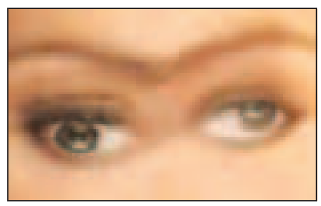
СТЕРЕОИГРЫ?!

Стереографические игры?.. Для большинства это что-то новенькое, но поверьте – они «живут» в Сети уже лет семь. Самая популярная – это серия 3D riDDle http://cvs.anu.edu.au/andy/rid/riddle.html (от Andrew Giger), полностью построенная на 3D-стереограммах. Идея 3D riDDle I и II состоит в путешествии по большому числу web-страниц, на каждой из которых есть 3-х мерная загадка, скрытая в стереограмме.

3D riDDle I – более простой вариант. На каждой странице игроку предлагается новая стереограмма, а в ней – скрытый объемный образ – запутанный узор. Только одна дорожка ведет из центра к краю стереограммы. Необходимо определить, у какого именно края (сверху, снизу, справа или слева) заканчивается дорожка, и таким образом выбрать линк к следующей SIS'ке. Существует только одна правильная последовательность web-страниц, кратчайшим путем ведущая к финишу. Лично у меня продвинуться дальше третьей страницы не очень-то получилось – окончательно запуталась... Вторая игра 3D riDDle II более сложная. Это уже не просто загадка, а целый трехмерный лабиринт. Идея игры – следовать вдоль одной и той же веревки по всем стереограммам. Беря начало из сферы в центре первой картинки, веревка приведет к одному из четырех краев рисунка. Нажимайте на кнопку, соответствующую этому краю, и вы попадете на следующую SIS'ку... Наглядно это можно представить, как большую таблицу, составленную из стереограмм, лежащих рядом на плоскости. Если вы закончили на одной из них справа, то войдете на соседнюю с левой стороны. Если – снизу, то на следующую попадете свер-

НА ЗАМЕТКУ

СОВЕТ №1: если неудобно рассматривать картинки на мониторе, распечатайте их. Стереоэффект при этом не пропадет, а работать с бумажной копией иногда удобнее.
СОВЕТ №2: рассматривая SIS-стереограммы, всегда располагайте их перед глазами строго вертикально, иначе никакого стереоэффекта не получите.

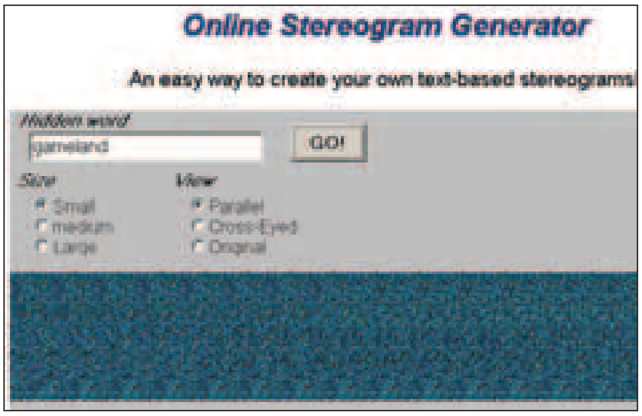

Правильное положение глаз при рассматривании стереограмм (шутка!..).

ху и так далее. Совершив ошибку на одной из SIS'ек, можно наткнуться на «мертвый конец» – обрыв веревки. Придется возвращаться и искать правильный путь. Еще могут встретиться петли, и вы дважды пройдете по одной и той же стереограмме, но только другим путем (например, первый раз сверху вниз, а в другой раз слева направо).

Старт и финиш связаны только одной веревкой и лишь один путь будет верным. Каждая SIS'ка обозначена буквами в верхних левом и правом углах. Двигаясь по web-страницам, следует записывать последова-

скажем, для логотипа или фона продвинутого сайта, крутейшей визитки, супер-майки, организации «секретного» доступа, да мало ли для чего еще! Удовлетворить такой позыв несложно, есть немало программ, создающих из подготовленного черно-белого или цветного изображения стереограммы высокого качества.

Самая простая из них, использующая лишь «карту глубины» точек и пользовательскую текстуру, это SISGen. Программа не требует инсталляции, просто разархивируйте файл, скаченный с http://www.techmind.org/stereo/sisgen15.zip, в любую папку и запустите stereo.exe.



Так выглядит слово gameland, зашифрованное в стереограмме.

тельность стереограмм, поскольку в финале игроку предложат ввести пройденную последовательность www-страниц.

Благополучно добравшись до финиша игрок получит сертификат «Master of SIS», который можно распечатать и повесить на стену. Другой бонус – «просветленный взгляд», позволяющий видеть скрытое изображение (включая 25-ый кадр!..) лишь слегка «разведя оси зрения».

Andrew Giger предупреждает, что игра разработана исключительно для Netscape'a, при использовании другого браузера 3D-картинки могут выглядеть несколько искаженно. Сомнительное утверждение! GIF-файл, он и в MSIE – GIF-файл. Но, если игра не заладится, возможно, виноват браузер.

СВОЯ СТЕРЕОГРАММА? ЭТО ПРОСТО!..

Итак, вы научились видеть скрытый смысл в хаотической мешанине точек! Бесспорно, такому умению нельзя дать пропасть – появляется жгучее желание обзавестись стильной стерограммой. Ну,

Более современные и продвинутые варианты – это, увы, shareware программы. Например, Stereogram Explorer (http://www.topshareware.com/Stereogram-Explorer-download-5016.htm) или Easy Stereo (http://home.skif.net/~ssh/stereo/es_setup.exe). Последняя, кстати, поддерживает и такие форматы вывода стереограмм, как 3D Studio (3DS, ASC) и Quake (MDL, .MD2).

Впрочем, начать можно и еще более простого – генератора стереограмм из обычного текста. Такой Java-апплет по имени Online Stereogram Generator есть на http://www.eyetricks.com/_stereograms/onlinetools/stereocreator.htm.

Количество программ и ресурсов по модной теме, затронутой в заметке, чрезвычайно велико. Для тех, кто всерьез заинтересовался SIS'ками рекомендуем подбор ссылок на http://www.ccc.nottingham.ac.uk/~etzpc/sirds.html#mother. Как пишут авторы: «это «мама» всех других линков на SIS-ресурсы». И, что интересно, не врут!.. ■

ЖЕНСКИЙ ВЗГЛЯД

Помимо GameGirl Advance (http://www.gamegirladvance.com), вполне профессионального гибрида новостной ленты и веб-дневника, и рупора феминисток от видеоигр (http://www.womengamers.com) существуют и сайты, исповедующие традиционный подход к освещению интересующей нас индустрии.

Проект GRRLGamer (http://www.grrlgamer.com) может похвастаться не только лингвистическими изысками в названии и оформлением в стиле американских комиксов, смутно напоминающим об анимационной версии «Ангелов Чарли». Аляповатость в дизайне (разноцветные шрифты на первой странице – в отстой!) вообще заставляет подумать о том, что занимаются им отнюдь не девушки, а желающие подцепить пару забредших на огонек геймерш школьники. Однако подборка материалов свидетельствует о том, что посетителям если и дурят голову, то лишь по мелочам. Как известно, главное увлечение западных девушек-геймеров (если ориентироваться на среднестатистический «девчачий» сайт) – писишные The Sims и Everquest (порты на консоли упоминаются редко), им уделяется исключительно много внимания и здесь. В остальном же царит полная мешанина платформ и жанров. The Hulk соседствует с очередным материалом о The Sims, рецензия на Final Fantasy Origins прекрасно уживается со статьей о Command & Conquer: Generals. Понятное дело, разделение на платформы существует, но очень интересно проанализировать, какие именно хиты здесь пропущены, а какие – нет. Обзоры отнюдь не пишутся в стиле «а нам, девочкам, эта гадость не нужна», они вполне объективны, хотя отличия от «мужских» материалов на порталах вроде IGN и Gamespot прослеживаются, прежде всего – в стиле. Есть ощущение чего-то доброго, приятного, домашнего.

Есть у GRRL Gamer и конкурент – GameGal (http://www.gamegal.com/). Здесь уже никакой оригинальности в дизайне не наблюдается – стандартный портал с версткой в три колонки, а девичья физиономия в шапке напоминает уже о сериале Grand Theft Auto. Обзоры пишутся небольшие – без воспоминаний автора о школьных годах, проведенных с NES под подушкой – но зато по делу. Скажем, рецензия на Clock Tower 3 дает полное представление об игре, не изобилуя при этом «мужскими» терминами вроде «система боя», «графический движок» и «антиалиасинг». Стоит отметить и хороший вкус создателей сайта – скриншоты всегда подбираются исключительно удачные. Смутила меня разве что Алисса (Alyssa), ковыряющая пальчиком в носу – такой кадр надо было ведь еще найти!

Еще одна ценная вещь на сайте – раздел с женской одеждой и аксессуарами, где красуются логотип GameGal и соответствующий арт. Ведь, как пишет GameGirlAdvance (на мое мнение вам лучше не ориентироваться), купальники а-ля Dead or Alive (http://www.tecmoinc.com/_store/bikinis.asp) не слишком интересны. Может быть, здешний ассортимент (http://www.cafeshops.com/gamegal) вам понравится больше? ■

ЕЩЕ НЕМНОГО О НОВОСТЯХ

Честно говоря, не совсем понятно, как сайт Phuck IGN (http://www.phuck-ign.com/) получил свое название. Ни о какой злобной критике всеми любимого портала речь не идет, этот проект занимается исключительно консольными новостями и обзорами. Самостоятельно и без полемики с IGN.

Самое интересное здесь – новостная лента. Судя по всему, информация заимствуется в основном у японских игровых сайтов (так же поступает и Magic Box), причем публикуется лишь то, что реально интересно и англоязычным геймерам. Лента выводится целиком на одной странице, поэтому просматривать каждую новость на отдельной странице нет необходимости. Очень удачно сверстаны подборки уменьшенных скриншотов – всегда можно определить, как будет выглядеть игра, не выкачивая полные их версии. Если вас волнует достоверность новостей, то всегда можно воспользоваться ссылкой на источник. Так что всю свежую информацию о релизах в США и Европе японских RPG и схожих по идеологии игр можно и нужно искать на Phuck IGN.

Если вас интересуют новости о рынке видеоигр вообще, то есть еще один полезный ресурс – Polygon (http://www.polygonmag.com), официальный сайт одноименного приставочного журнала (там же можно на него и подписаться). Материалы рассчитаны на читателей от 18 лет и выше, поэтому любителям чисто фанатских восторгов в каждой строчке анонса свежей игры они могут и не понравиться. Зато здесь есть достоверная информация о разработчиках и издателях, о продажах консолей и игр к ним, о разнообразных околоигровых событиях вроде очередного «самоубийства с джойстиком в зубах». Так что если вам интересно знать, кто в руководстве Capcom лоббирует интересы Microsoft Xbox, рекомендую заглянуть на Polygon. ■

ПРОРЫВ В ЭМУЛЯЦИИ GAMECUBE!

Эмулятор под названием Dolphin развивался спокойно, не шокируя общественность бессодержательными релизами, вызывающими поток криков на форуме в духе «я скачал эмулятор GC и он работает». Тем не менее, два факта (наличие полной документации по GC и появление в сети образов игр для консоли – их ранее никак не получалось сделать) обеспечили программистов всеми необходимыми материалами для работы. Используя технологию HLE (эмуляция высокого уровня, как в UltraHLE), удалось реализовать все основные функции, используемые в коммерческих играх, не вникая в особенности каждой отдельной команды. И вот результат – в сети (http://www.ngemu.com/) появились первые скриншоты Zelda: The Wind Waker! Пока что эмулятор способен выводить не более 1-2 FPS, а картинка далека от идеальной, но достижение и впрямь серьезно.

В случае с N64 использование HLE не гарантировало работу каждой игры (лишь тех, под которые эмулятор был «заточен»), но специалисты заявляют, что на GC проблем с этим будет меньше. Чтобы предупредить возможные вопросы, сообщаю, что для PS2 применение HLE невозможно – там подойдет метод динамической рекомпиляции. Не существует полной документации по железу, а математический процессор до сих пор остается загадкой. Так что последние релизы PCSX2 отличаются лишь более совершенной работой с простыми демками, есть некоторый прогресс и с несложными коммерческими играми вроде Super Bust A Move и WTA Tennis Tour USA, однако до полноценной эмуляции еще очень далеко. Что касается Xbox, то для него, как мы и предполагали, пишется все-таки не эмулятор, а wrapper, преобразующий код для Xbox в код для Win2k. Такое техническое решение оказалось правильным. Уже работает Halo, и, вероятнее всего, игры для консоли от Microsoft будут доступны владельцам PC раньше всех остальных. ■

НОСТАЛЬГИЯ ПО BLEEMCAST

О Рэнди Линдене (Randy Linden), создателе Bleem для PC и Dreamcast, среди любителей эмуляции ходило немало нелицеприятных сплетен, но лишь пока одноименная компания была еще жива.

Сейчас, по прошествии нескольких лет, стало ясно, что проект этот действительно обогнал свое время, особенно в случае с версией для DC. Так что вполне логичным было создание на портале Dreamcast Emulation Knowledge Database (http://dckb.dcevo.com) страничек, посвященных истории Bleemcast (http://dckb.dcevo.com/bleemcast и http://dckb.dcevo.com/bleemcastgt2). Информация была почерпнута из бесед с самим Рэнди, поэтому интересных фактов найдете немало. В частности, стало ясно, почему так затянулась разработка Bleemcast и как программистам удалось добиться приемлемой скорости работы – дело в том, что этот эмулятор не был портом с PC и писался с нуля. Особенности разработки, биография программистов, информация о так и не вышедших версиях Bleemcast, – все это собрано во вполне солидный FAQ. ■

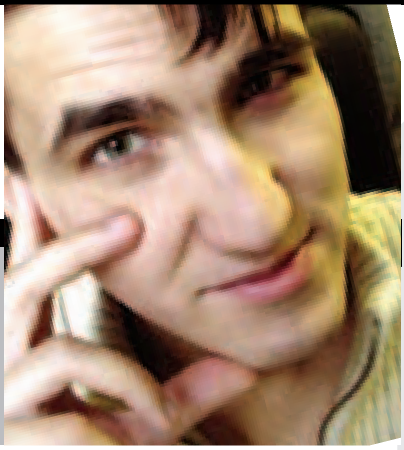
О ЗАНЯТНЫХ УСТРОЙСТВАХ

На днях многие эмуляционные порталы (к примеру, http://www.emulation64.com) занялись продажей или хотя бы рекламой нового модного девайса под названием Adaptoid.

Не пугайтесь, это не модель существа очередной инопланетной расы, а средство подключить джойстик от Nintendo 64 к PC. Вообще же практически все бесплатные сайты, посвященные эмуляции и ретро-играм, занимаются рекламой магазинов, где продаются описываемые в новостях устройства. К примеру, DCEmulation (http://www.dcemulation.com) торгует консолями Dreamcast по $50 за штуку, а также активно сотрудничает с Lik-Sang (http://www.lik-sang.com), а редкий сайт о GBA обходится без ссылок на магазины, где есть одна из версий Flashlinker и все необходимые переходники. Поэтому если у вас есть желание купить что-то странное (например, устройство, позволяющее подключить джойстик от Saturn к Dreamcast), знайте, что оно наверняка где-то в природе существует. И совсем необязательно искать специализированные интернет-магазины самому (к тому же можете случайно наткнуться на ненадежную контору!), достаточно побродить по профильным новостным сайтам и посмотреть на список их спонсоров. Удачных покупок! ■

КИБЕРСПОРТ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ **РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО**



Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Когда вы будете держать этот номер в руках, киберспортивная сборная России уже вернется из Кореи с самого важного мероприятия года – WCG Grand Final 2003. По понятным причинам сейчас у меня нет возможности называть имена победителей, но обещаю, что вы узнаете их имена из подробного репортажа с места событий во второй ноябрьской «Стране Игр». Ровно за две недели до чемпионата в Корее организаторы из европейских стран попытались провести нечто подобное Мировым Кибер Играм. Так родились Euro Cyber Games 2003, об этом далее. Также в номере: результаты турнира по Ultima Online, обзор Counter-Strike 1.6.

ЕВРОПЕЙСКИЕ КИБЕР ИГРЫ 2003 – ПЕРВЫЙ БЛИН КОМОМ.

26-27 сентября в столице высокой моды, Париже, прошел первый «европейский WCG» – Samsung Euro Cyber Games 2003. Более двухсот геймеров (победителей квалификаций WCG 2003 в своих странах) были приглашены на генеральную проверку своих возможностей перед большим финалом в Корее. Россию на соревнованиях представляла команда ForZe (наш чемпион в номинации CS), единственная преодолевшая все преграды на пути к поездке во Францию, в том числе и традиционную борьбу за визы. Однако не все прошло гладко на турнире. Вот что рассказал непосредственный участник событий, ForZe.Romashk:

Изначально возможность поездки ForZe на Euro Cyber Games 2003 вызывала большие сомнения. У меня (и еще одного игрока) не было загранпаспорта. При обращении в турагентство ответ был неутешительным. оформление за три дня – 800 баксов, причем мне делать документы сначала отказывались из-за некоторых нюансов с пропиской. Один из организаторов ECG 2003 сообщил нам, что Samsung Europe готова оплатить нам гостиницу и перелет, и мы решили, во что бы то ни стало добиться цели. Два загранпаспорта и пять срочных виз обошлись нам в 3000 долларов или около того, зато на турнир мы все-таки попали. Соревнования проходили в выставочном комплексе CNIT Paris la Defense. Все было очень красиво обставлено, кругом рекламные стенды. Компьютеров уйма – около 150 штук. Погуляв и осмотревшись, мы пришли в игровую зону, однако организаторы объявили, что из-за некоторых неполадок чемпионат по Counter-Strike переносится на три часа. Время пролетело очень быстро, но когда мы вернулись в назначенный час, главный администратор сходу «обрадовал» нас, сказав, что турнир отменяется. В течение нескольких секунд мы пребывали в состоянии легкого шока. Да и не мы одни! Но буквально через пару минут кто-то из технического персонала сообщил нам, что все будет в порядке, надо лишь подождать некоторое время. В итоге с часу дня до 11 вечера мы слонялись без дела, в нетерпении ожидая, когда же начнутся первые матчи. В полночь к нам подошел судья и «успокоил» известием об окончательном расписании Euro Cyber Games, по которому мужские состязания по Counter-Strike стартуют сразу после женского финала, а конкретно – в 4 утра.

РЕЗУЛЬТАТЫ EURO CYBER GAMES 2003.

Призы на турнире – 1000 евро за первое место, 500 евро за второе и по 250 евро за третье и четвертое:

UNREAL TOURNAMENT 2003:
1 место – Lauke (Голландия);
2 место – Forrest (Италия);
3-4 места – Znatch (Швеция), Zeta (Австрия).

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS:
1 место – FatC (Франция);
2 место – Zeerax (Болгария);
3-4 места – Mimmox (Италия), Eviscerator (Румыния).

AGE OF MYTHOLOGY:
1 место – L_Clan_Pi (Голландия);
2 место – [pG]Fire (Германия).

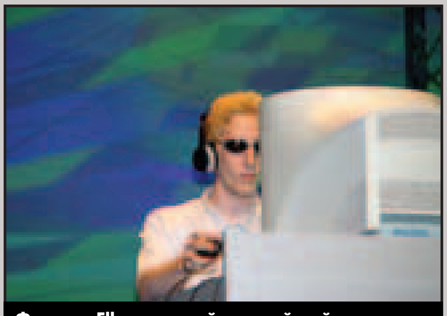
STARCRAFT: BROODWAR:
1 место – Elky (Франция);
2 место – Destroyer (Чехия);
3-4 места – Saft (Германия), Zelias (Болгария).

FIFA SOCCER 2003:
1 место – Style (Германия);
2 место – Omnirocket (Голландия);
3 место – Champion (Италия).

В РАМКАХ EURO CYBER GAMES 2003 ПРОШЕЛ ЖЕНСКИЙ ТУРНИР ПО COUNTER-STRIKE. ПРИЗ РАЗЫГРЫВАЛСЯ ВЕСЬМА ЗАМАНЧИВЫЙ – ПОЕЗДКА В КОРЕЮ НА WCG 2003. КОНЕЧНО, НЕ В КАЧЕСТВЕ КОМАНДЫ-УЧАСТНИЦЫ, А ДЛЯ УЧАСТИЯ В ВЫСТАВОЧНЫХ МЕРОПРИЯТИЯХ. ВСЕ-ТАКИ ДЕВЧОНКАМ ПОКА ЧТО РАНО КОНКУРИРОВАТЬ С БОЛЕЕ ОПЫТНЫМ ПРОТИВОПОЛОЖНЫМ ПОЛОМ. РЕЗУЛЬТАТЫ ЖЕНСКОГО ТУРНИРА ПО CS НА ECG 2003:

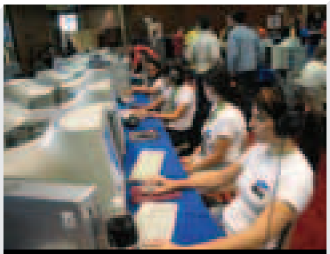
1 МЕСТО – BTB LADIES (ФРАНЦИЯ) – ПОЕЗДКА В КОРЕЮ НА WCG 2003;
2 МЕСТО – DK.GIRLS (ДАНИЯ);
3 МЕСТО – HELL ANGELS (ФРАНЦИЯ).

Из-за многочисленных технических проблем ECG 2003 турнир по StarCraft проводился на 4 компьютерах.



Француз Elky – лучший европейский игрок в StarCraft: Broodwar. Даже во время самых ответственных матчей не расстается с солнцезащитными очками.

SK.FatC – чемпион Euro Cyber Games 2003 по Warcraft III. Французы играли на своем поле – вот и победили.



Испанский CS клан Bad Girls – девушки-геймерши нынче не экзотика.

По-моему, причиной таких чудовищных задержек была отвратительная внутренняя организация. Все делалось в невероятно медленном темпе. Проблемы же начались с зависания Counter-Strike на большинстве компьютеров. В 2 часа ночи состоялось совещание капитанов всех восьми команд-участниц. Лидер главных фаворитов, SK|Potti, сказал, что у его клана в 4 утра обратный рейс в Стокгольм, и по этой причине SK отказываются от участия в турнире и призывают других представителей сделать то же самое. Пару часов спустя мне удалось побеседовать с SK|ahl, который сообщил, что самолет у SK не в 4 утра, а в восемь, а Potti не хочет участвовать из-за изменения регламента соревнований в пользу олимпийской системы на вылет (вместо Double Elimination). Дело в том, что у SK очень серьезные обязательства перед спонсорами, не принимающими поражений, а команде предстоял первый матч против опаснейшего противника – немецкой Ocrana. В общем, идею Potti поддержали еще несколько капитанов, к тому же, помимо SK, еще у одной команды (e2sports из Австрии) был вылет домой в 4 утра, и в конечном итоге турнир не состоялся. Организаторы, конечно же, категорически отрицали свою вину, назвав причиной неудачи бойкот со стороны самих игроков. Но несмотря на этот провал, была и хорошая сторона Euro Cyber Games 2003 – красочная церемония награждения призеров в других дисциплинах, затем фуршет с шампанским. Место проведения было красивое, чистое, видно, что дорогое. Нам удалось пообщаться с ребятами из того же SK, 4Kings и многими другими. ■

ULTIMA ONLINE – ЕСТЬ ЕЩЕ ПОРОХ В ПОРОХОВНИЦАХ.

20 сентября в Интернет-кафе Dolce Vita состоялся чемпионат по нестареющей Ultima Online. Спонсором выступал новый журнал нашего издательства «Путеводитель: Страна Игр». Ожесточенная борьба продолжалась до позднего вечера. Среди огромного количества претендентов победа заслуженно досталась настоящему профи этой легендарной игры – Кирову Сергею. Результаты турнира:

1 место – Киров Сергей
подписка на «Путеводитель: Страна Игр» на 6 месяцев;
2 место – Козгунов Александр
подписка на «Путеводитель: Страна Игр» на 3 месяца;
3 место – Васягин Владислав.

Помимо того, победители получили в подарок журналы «Путеводитель: Страна Игр», разноцветные именные плащи, бесплатное игровое время в Dolce Vita, а также специальный приз от сервера Dragon World – экипировку воина (Breaking Sword, Impenetrable Shield), мага (Knife of Voodoo, Kryss of Sacrificing, Mage Cloak) и эльфа (Elven Bow, Elven Cloak). ■

РЕЗУЛЬТАТЫ ОНЛАЙН-ТУРНИРОВ ПО WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE.

Немецкий клан mTw стал победителем третьего сезона мировой Лиги Чемпионов по Warcraft III: The Frozen Throne (http://www.wc3l.de/). В заключительном матче с разгромным счетом 4:1 были повержены звезды из SK. Примечательно, что за два месяца до этого в рамках группового матча Лиги между этими командами победа досталась SK все с тем же счетом 4:1. Однако mTw не опустили руки, тренировались и добились желаемого. Риплеи финальной встречи ищите на нашем CD.

21 сентября известный киберспортсмен aNc.Biger из Нижнего Новгорода выиграл престижный дуэльный турнир по Warcraft III: The Frozen Throne – Go4wc3 #60. В соревнованиях приняли участие все сильнейшие игроки мира, однако россиянина в тот день не смог остановить никто. В финале Biger без труда разобрался с датчанином MYM-Bjarke, заработав тем самым 200 евро. На нашем CD вас ждут самые интересные риплеи с этого чемпионата. ■

НА НАШЕМ CD

На нашем CD вы найдете самые интересные демо-записи и риплеи WCG Russia 2003 по Warcraft III: Reign of Chaos, StarCraft: Broodwar, Counter-Strike, Quake III Arena и Unreal Tournament 2003.

ОБЗОР COUNTER-STRIKE 1.6.

А СЧАСТЬЕ КАЗАЛОСЬ ТАК БЛИЗКО...

В «СИ» 04 (133) Я ЗАТРАГИВАЛ ТЕМУ, ПОСВЯЩЕННУЮ ОЧЕРЕДНОМУ И, МОЖЕТ БЫТЬ, САМОМУ ВАЖНОМУ ПАТЧУ ДЛЯ COUNTER-STRIKE ПОД НОМЕРОМ 1.6. В КОНЦЕ СЕНТЯБРЯ ОН НАКОНЕЦ-ТАКИ ВЫШЕЛ. ВРЯД ЛИ CS 1.6 ОПРАВДАЛ СТАТУС «ИДЕАЛЬНОЙ ЗАПЛАТЫ», ТАК КАК ПОСЛЕ ТЕСТИРОВАНИЯ МНОГОМИЛЛИОННОЙ АУДИТОРИЕЙ ПАТЧ ОКАЗАЛСЯ «НЕ БЕЗ ГРЕХА». БЫЛИ НАЙДЕНЫ РАЗЛИЧНЫЕ ОШИБКИ, А НОВЫЕ ФИШКИ CS 1.6 ПОКА ЧТО НЕ ПРИНЯТЫ ОБЩЕСТВЕННОСТЬЮ И ОРГАНИЗАТОРАМИ ТУРНИРОВ. WORLD CYBER GAMES 2003 ПРОЙДУТ НА ВЕРСИИ 1.5, К ТАКОМУ ЖЕ РЕШЕНИЮ ПРИШЛА И CPL. ИСКЛЮЧЕНИЕ СОСТАВИЛИ ТОЛЬКО ПОПУЛЯРНЫЕ ОНЛАЙНОВЫЕ ЛИГИ, ТАКИЕ КАК EURO CUP 8, ESL PRO SERIES 4 И CAL INVITE (НА НАШЕМ CD ИЩИТЕ ПЕРВЫЕ ДЕМКИ COUNTER-STRIKE 1.6). ОДНАКО И ЗДЕСЬ НЕ ОБОШЛОСЬ БЕЗ ОГОВОРОК. ВО ВРЕМЯ ОФИЦИАЛЬНЫХ МАТЧЕЙ КОНТРАМ НЕЛЬЗЯ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ПОЛИЦЕЙСКИМ ЩИТОМ, ЯКОБЫ РАБОТАЮЩИМ НЕСТАБИЛЬНО И НАРУШАЮЩИМ ОБЩЕЕ РАВНОВЕСИЕ В ИГРЕ.

Counter-Strike 1.6 нельзя скачать с Интернета в виде отдельного файла. Теперь для установки патча к себе на компьютер требуется проинсталлировать некий Steam (http://www.steampowered.com), новомодную разработку от Valve Software (в systray появится соответствующая иконка). Мало того, играть (загружать обновления) без наличия Steam в CS 1.6 нельзя. Работает эта программа следующим образом: после скачивания и запуска вам предложат выделить необходимые вам моды. Рекомендуется выбрать только сам Half-Life и CS. Затем Steam станет неспеша «тянуть» из Интернета патч 1.6, и только после этого вы сможете наконец попасть в любимый мир CS (если у вас нет CD-key, поиграть не удастся). Хотя без подводных камней здесь тоже не обошлось. После завершения установки Steam может выдавать ошибки, сообщающие о временной недоступности, перегруженности или неработоспособности серверов. Для владельцев компьютерных клубов и Интернет-кафе Valve предлагает заказать по почте инсталляцию игр Steam на DVD-ROM. Надо всего лишь отправить заявку на электронный адрес cafe@valvesoftware.com и дожидаться вожделенного компакта. Это удовольствие, кстати, будет платным.

Counter-Strike 1.6 принес с собой следующие изменения. Полностью переделан главный интерфейс. Справа находится пульт управления Steam, слева – меню Counter-Strike. Под консоль отведено отдельное окно, появился облегченный ввод команд и несколько увеличился шрифт. Изменились названия пушек, а также их порядок в меню покупки. В игре появилось множество новых текстур и различных мелких предметов, погодные эффекты (дождь на de_aztec, отключается командой cl_weather 0, но при этом звук дождя не исчезнет).

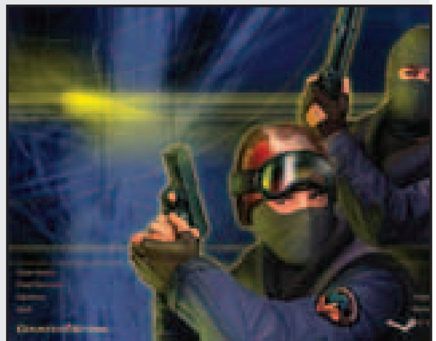
НОВОЕ ОРУЖИЕ:

Galil (Терроры)

Производитель: Israeli Military Industries
Цена: $2000
Магазин: 35 патронов калибра 5.56mm NATO
Характеристика: убойная сила достаточно высокая, точность попадания – средняя. Внешне напоминает АК-47 и подходит для карт с короткими дистанциями (de_prodigy, de_inferno).

FAMAS (Контры)

Производитель: Groupement Industriel des Armements Terrestres
Цена: $2250
Магазин: 25 патронов калибра 5.56mm NATO
Характеристика: Средняя мощность и потрясающая точность в альтернативе (для дальних дистанций). Вблизи лучше использовать обычный режим ведения огня, так как альтернатива имеет большую задержку между очередями и выпускает всего по 3 патрона. FAMAS пока что непопулярен среди профи, предпочитающих проверенный временем и гораздо более дешевый Desert Eagle.



Новое меню Counter-Strike 1.6

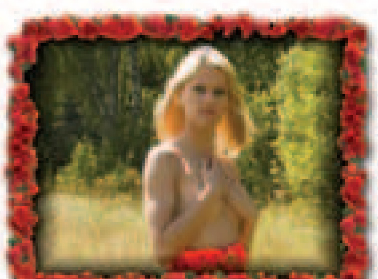
В COUNTER-STRIKE 1.6 ПОЯВИЛСЯ TACTICAL SHIELD (ПОЛИЦЕЙСКИЙ ЩИТ ДЛЯ КОНТРОВ – ЦЕНА $2200). ЕГО НЕВОЗМОЖНО ПРОСТРЕЛИТЬ, ТАК ЧТО ОН ПОЛНОСТЬЮ ЗАЩИЩАЕТ СВОЕГО ВЛАДЕЛЬЦА ОТ ПОПАДАНИЙ СПЕРЕДИ. ИСКЛЮЧЕНИЕ СОСТАВЛЯЕТ ВЗРЫВ ОТ ГРАНАТЫ ИЛИ АТАКА СЗАДИ И СБОКУ. ПОКУПАЕТСЯ КАК ОСНОВНОЕ ОРУЖИЕ (В ДОПОЛНЕНИЕ К ЩИТУ МОЖНО ВЗЯТЬ ПИСТОЛЕТ И ГРАНАТЫ). ХОТЯ ЩИТ МОЖНО ВЫКИНУТЬ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ И ПОДОБРАТЬ ТРОФЕЙНОЕ ОРУЖИЕ. ПРИ ВЕДЕНИИ СТРЕЛЬБЫ ИЗ ПИСТОЛЕТА ЩИТ УБИРАЕТСЯ В СТОРОНУ И ВЫ СТАНОВИТЕСЬ УЯЗВИМЫ. ТЕРРОРЫ МОГУТ ПОДНЯТЬ ЩИТ С УБИТОГО ВРАГА И ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ ИМ.

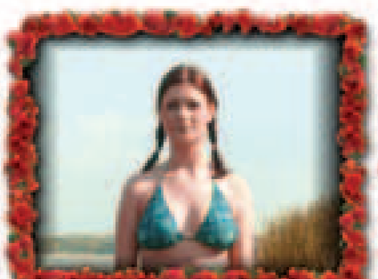
ИЗМЕНЕНИЯ НА КАРТАХ В COUNTER-STRIKE 1.6:

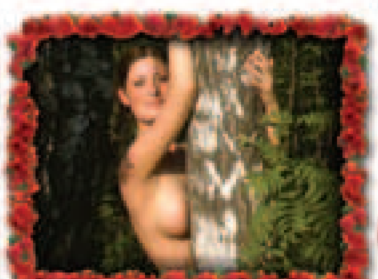
de_aztec – на выходе из ворот Терроров теперь величественно стоят колонны, за которыми можно успешно прятаться, а на респауне Терроров появились создающие мрачную атмосферу скелеты и гробница;
de_inferno – изменены все текстуры, добавлены фонари. Туннель, ведущий от места появления Контров, теперь выполнен в виде комнат;
de_cbble – добавлены фонари и новая комната неподалеку от респауна Терроров;
de_airstrip – новая карта, также претерпевшая изменения (увеличен проход в канализацию). ■

Полицейский щит (Контры) не дает 100% защиты — он не спасет от гранаты, да и при стрельбе придется открыться.

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Я жду вашу критику и пожелания на адрес polosatiy@gameland.ru. В следующем номере будет опубликован рассказ о начавшемся сезоне Euro Cup 8, представление российских команд-участниц и обзор карты ospdm15rc3 (Quake III Arena). Отдельная благодарность игрокам emax.keks и [mega]Groover за помощь в подготовке материала.







ПЕТР ГОЛОВИН

STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

В ПОИСКАХ СЕКРЕТОВ

Если вы играли в Jedi Outcast, наверняка вам знакомы скрытые локации, в которых можно найти немало бонусов в виде дополнительных аптечек, брони и боеприпасов. Такие же секретные места остались и в Jedi Academy, но отыскать их, как и раньше, очень непросто. Многие из них скрыты от посторонних глаз, и поэтому чтобы найти все сюрпризы, подготовленные разработчиками игры, надо быть очень внимательным. Ниже вы найдете описание расположения секретных мест на разных планетах. Итак, вперед. И да прибудет с вами Сила!

ТАТУИН (TATOOIN)

Миссия: активность наемников (Mercenary activity) (t1_sour)

1 Этот этап потребует от вас виртуозного владения мечом, ведь чтобы прорваться к своему кораблю, вам придется уничтожить множество врагов. В пылу сражения с превосходящими силами противника трудно заметить небольшое углубление в стене на площади, где стоит космический корабль. Запрыгивайте на большой контейнер и спускайтесь вниз. Там спрятан единственный бонус этого этапа – аптечка и боеприпасы.

Миссия: нахождение дроида (Droid recovery) (t1_surprise)

2 Пробравшись в логово тусканских рейдеров, бегите по подземелью, пока не увидите развилку. Направляйтесь по дороге налево – вскоре вы заметите дверь. За ней находится секретная локация.

БАКУРА (BAKURA)

Миссия: обезвреживание взрывчатки (Emergency assistance) (t1_fatal)

3 Первый секрет находится под одной из башен. Уничтожьте имперского солдата, стоящего рядом с лифтом, и спускайтесь вниз. За скалой вас ждет дополнительная аптечка.

4 Второй секрет находится неподалеку – за большими баками рядом с бомбой.

5 Последний бонус ждет вас в комнате с турбинами. На одной из них также находятся аптечка и броня.

ХОТ (HOTT)

Миссия: исследование планеты (Investigation) (hoth2)

6 В начале этапа поворачивайте назад и бегите к скале. Первый бонус скрыт в пещере прямо за вашим кораблем.

7 Запрыгивайте на тонтона и идите по следу имперских войск. Уничтожив солдат, направляйтесь к проходу в скале. Второй секрет находится в логове снежного человека.

8 Оказавшись на базе, поднимайтесь на лифте в комнату управления. Слева от пультов вы увидите треснувшее стекло. Разбейте его и запрыгните в открывшуюся комнату. Здесь находится еще один секрет.

9 Следующий сюрприз ожидает вас за скалой слева от выхода с базы.

10 Последний бонус находится на заснеженном поле, рядом с входом на базу Эхо, справа от остовов уничтоженных имперских пушек.

Миссия: расследование присутствия имперских сил на базе Эхо (What the Imperials are doing in Echo Base) (hoth3)

11 Единственный секрет этого этапа находится в правом коридоре, ведущем из комнаты управления.

ДОСУУН (DOSUUN)

Миссия: расследование культа (Cult investigation) (t2_dpred)

12 Выбирайтесь из тюремной камеры и бегите в ближайшее здание. Открыв дверь, вы окажетесь в длинном коридоре с лифтами. В комнате, расположенной справа от подъемников, вы увидите ящики, на одном из которых стоит бочка с взрывчаткой. Стреляйте по ней и прыгайте за контейнер. Там вас ждет сюрприз.

НАР КРИТА (NAR KREETA)

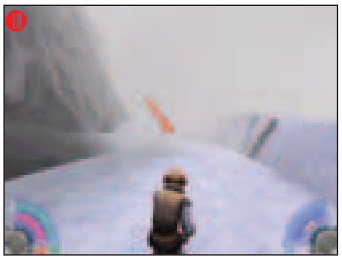
Миссия: спасение заключенных (Rescue mission) (t2_rancor)

13 В начале этапа вы оказываетесь в большой трубе, ведущей в основное здание. Поворачивайте назад и бегите к выходу. Оказавшись на краю обрыва, посмотрите налево. Большие камни в скале приведут вас к секрету. Только будьте очень осторожны – одно неверное движение, и вы сорветесь вниз.

КРИЛ'ДОР (KRILL DOR)

Миссия: секретная операция (Covert operation) (t2_wedge)

14 Этот этап представляет собой небольшую базу, состоящую из нескольких зданий, парящих в небе. Единственный секрет уровня находится на крыше центрального здания.



ВЬЮН (VJUN)

Миссия: путь к замку Баст (Bast castle lower floors) (vjun1)

⑮ Начав этап, бегите вперед, уничтожая имперских солдат и роботов. Вскоре вы попадете в зал, где расположены пульты управления. Идите к коридору, в котором стоят бочки. За левой дверью, ведущей на улицу, расположена первая секретная локация.

⑯ Направляйтесь вперед, пока не наткнетесь на группу имперских солдат, стоящих рядом с пулеметом. Слева вы увидите здание. Второй бонус находится за дверью ангара, заваленного камнями.

⑰ Чтобы добраться до третьего секрета, вам придется помокнуть под кислотным дождем неприветливой планеты Вьюн. Добравшись до основного комплекса, вы заметите два больших моста. Последний бонус лежит на камнях возле скалы, рядом со вторым из них.

Миссия: путь в верхнюю часть замка (Bast castle interior) (vjun2)

⑱ Первый сюрприз находится в самом начале этапа. Забравшись на платформу рядом с имперским шагающим танком, вы обнаружите аптечку и боеприпасы.

⑲ Следующий секрет находится в конце коридора, рядом с дверью, ведущей в главный отсек. При помощи Силы отодвиньте ящик с красными метками, и вы увидите решетку. Разбейте ее и забирайтесь внутрь небольшой комнатки. Тут вас ждет аптечка и боеприпасы.

⑳ Третий секрет этого этапа находится в комнате с энергетическим генератором, на первом уровне.

ЧАНДРИЛЛА (CHANDRILLA)

Миссия: наблюдение за культом (Cult sighting) (t3_rift)

㉑ Единственная секретная локация этого этапа находится в небольшом углублении в скале, рядом с разрушенным мостом.

ТАНААБ (TANAAB)

Миссия: расследование культа (Cult investigation) (t3_stamp)

㉒ Бонус этого уровня находится в комнате, расположенной в конце конвейера, на который надо заманить разбушевавшегося монстра.

БИСС (BYSS)

Миссия: расследование похищения Силы (Force theft investigation) (t3_byss)

㉓ В комнате, где вам необходимо выключить генератор, есть лифт. Спускайтесь на нем и внимательно посмотрите по сторонам. За крайней колонной вас ждет секрет.

ТАСПИР III (TASPIR III)

Миссия: нахождение Рошш Пенин (Taspir III) (taspir1)

㉔ После того как вы активируете первый выдвижной мост, поднимайтесь наверх в комнату управления. Бегите в правую дверь. Первый секрет этого этапа находится справа на небольшом выступе рядом с мостом.

㉕ Второй бонус находится на верхней платформе, рядом с входом в основной комплекс.

㉖ Чтобы достать последний секрет, вам придется быть очень осторожным – иначе упадете вниз. Оказавшись на последнем мосту, ведущем к выходу с этапа, посмотрите вниз. Справа вы увидите небольшой уступ, на котором находятся две аптечки.

Миссия: выбор стороны Силы (Imperial power station) (taspir2)

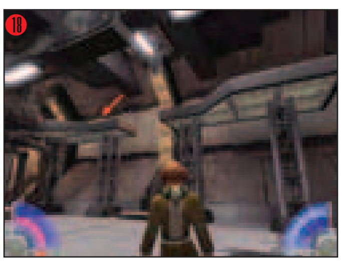
㉗ Единственная секретная локация этого уровня находится за радаром, рядом с мостом, ведущим в ангары.

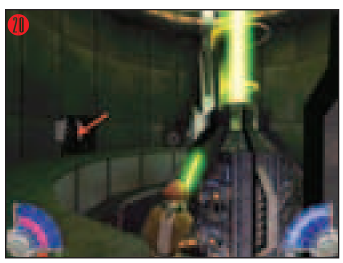
КОРРИБАН (KORRIBAN)

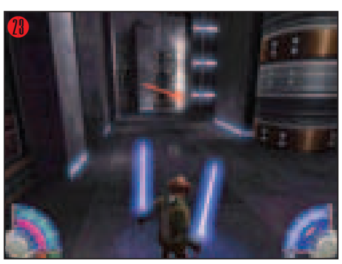
Миссия: вход в гробницу и воскрешение Марка Рагнос (Sith ruins) (kor2)

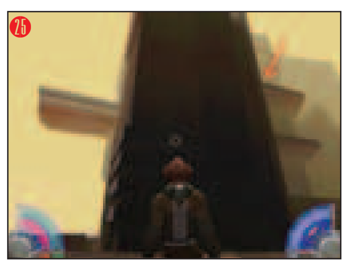
㉘ Финальный этап игры содержит только один секрет, но добраться до него очень непросто. Аптечка и боеприпасы находятся в пещере рядом с глубоким обрывом, на котором сражаются джедаи.

㉙ Помимо большого количества секретных зон, на одном из уровней можно обнаружить очень интересный easter egg. Помните тот случай на планете Кореллия (Corellian), когда вам надо было остановить мчащуюся на всех парах платформу? Начав этап, идите назад. В последнем отсеке вы обнаружите старого знакомого – робота C3PO. Подойдите к нему и активируйте дроида. Он начнет бегать по комнате и приведет вас в темный угол, где спрятался его лучший друг – R2D2. ■

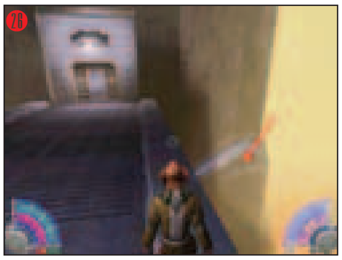




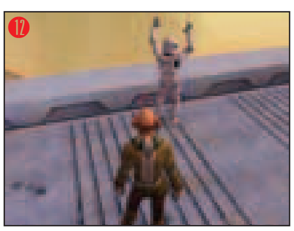




ПЕТР ГОЛОВИН



СИЛОВЫЕ ПРИЕМЫ



1 Сила зрения (Force sense)

Этот прием расширяет поле зрения, позволяя видеть сквозь стены, обнаруживать врагов и находить спрятанные предметы. На высшем уровне Сила зрения позволяет герою уворачиваться от снайперского огня. В зависимости от степени владения Силой имеет три вида действия:
1) демонстрация светящихся аур игроков в поле зрения с обычной длительностью;
2) демонстрация светящихся аур игроков в поле зрения и сквозь стены с двойной длительностью;
3) демонстрация светящихся аур игроков в поле зрения и сквозь стены на любом расстоянии с тройной длительностью.

2 Сила поглощения (Force absorb)

Данный прием позволяет нейтрализовать, поглощать и восстанавливать Силу во время схватки с джедаями. Также имеет три степени действия:
1) поглощение 33% наносимого урона;
2) поглощение 66% наносимого урона;
3) поглощение 100% наносимого урона.

3 Сила защиты (Force protect)

Активация этой Силы позволяет создавать вокруг героя защитное поле, оберегающее его от физических повреждений. Три степени действия:
1) блокирование 50% повреждений;
2) блокирование 75% повреждений;
3) блокирование 85% повреждений.

4 Сила иссушения (Force drain)

Сила, позволяющая джедаю отнимать энергию у врагов и использовать ее для восстановления собственных сил. Три степени действия:
1) захват противника с извлечением из него десяти единиц Силы;
2) нападение, отнимающее пятнадцать единиц Силы;
3) атака, забирающая у врага двадцать единиц Силы.

5 Сила удушения (Force grip)

С помощью данного приема можно проводить удушающие приемы, временно обезвреживая противников. Три степени действия:
1) захват врага и его удержание в неподвижном состоянии в течение пяти секунд;
2) удержание врага с нанесением ему повреждений внутренних органов;
3) воздействие на врага аналогично двум предыдущим степеням воздействия, но теперь джедай может свободно двигаться и бить врага об стены и другие препятствия, одновременно используя его как щит для защиты от выстрелов.

6 Сила молнии (Force lightning)

Проведение стремительных атак с использованием электрических молний. Три степени действия:
1) выпуск энергетической молнии, наносящей небольшой урон противнику;
2) выпуск мощной атакующей молнии, поддерживаемой некоторое время;
3) стрельба молнией, наносящей повреждения всем противникам, находящимся в поле зрения джедая.

7 Сила ярости (Force rage)

Этот тип силовых атак действует только на джедаев, развивающих темную сторону Силы. Герой входит в транс и способен наносить врагам большее количество повреждений, а также быстрее восстанавливать свои силы.

8 Сила прыжка (Force jump)

Увеличение высоты прыжка в высоту. Три степени действия:
1) прыжок, в два раза превышающий рост джежая;
2) прыжок, в четыре раза превышающий рост джежая;
3) прыжок, в восемь раз превышающий рост джежая.

9 Сила толчка (Force push)

Дает возможность толкать предметы, обороняясь от врагов и преодолевая препятствия.

10 Сила перемещения (Force pull)

Позволяет перемещать объекты, приближая их к герою. Может использоваться для атаки врагов, открывания дверей и рычагов.

11 Сила ускорения (Force speed)

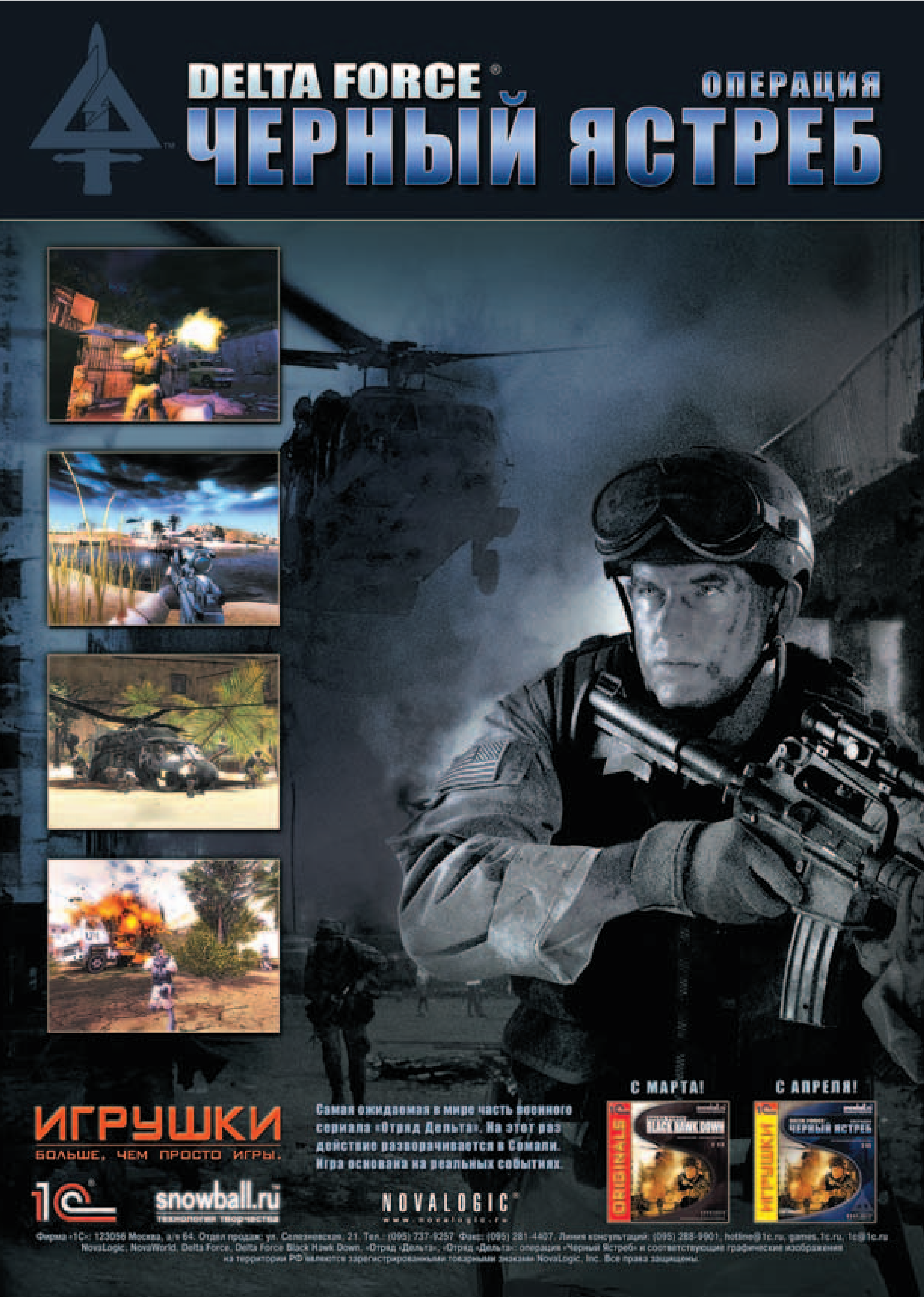
Увеличение скорости движения джедая. Используется для стремительных атак, а также при прохождении препятствий, требующих быстрого бега.

12 Психическая Сила (Mind trick)

Очень полезный прием, дающий возможность воздействовать на врагов силой мысли, обезвреживая их без помощи оружия и заставляя делать то, что нужно джедаю.

13 Сила здоровья (Force heal)

Эффект восстановления здоровья во время боя. Можно использовать и применительно к дружественным персонажам. Три степени действия:
1) восстанавливает до десяти единиц здоровья;
2) восстанавливает до двадцати единиц здоровья;
3) восстанавливает до пятидесяти единиц здоровья. ■



DELTA FORCE®
ОПЕРАЦИЯ
ЧЕРНЫЙ ЯСТРЕБ
С МАРТА!
С АПРЕЛЯ!
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
Самая ожидаемая в мире часть военного сериала «Отряд Дельта». На этот раз действие разворачивается в Сомали. Игра основана на реальных событиях.
1С
snowball.ru
технологии творчества
NOVALOGIC®
www.novalogic.ru
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257. Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld, Delta Force, Delta Force Black Hawk Down, «Отряд «Дельта», «Отряд «Дельта»: операция «Черный Ястреб» и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

ОЛЕГ КОРОВИН_KOROVIN@GAMELAND.RU

HALO: COMBAT EVOLVED

Волею судьбы на крошечной территории Хейло сошлись три противоборствующие стороны: люди, Ковенанты и Флады. Все они испытывают жгучую ненависть друг к другу. Представим их всех по-порядку.

ПРОТИВНИКИ И СОЮЗНИКИ

ЛЮДИ (HUMANS)

Самая малочисленная из враждующих фракций. Все солдаты, которых вы встретите на пути, – это оставшиеся в живых члены экипажа Pillar of Autumn, а значит ваши союзники. Пехотинцы уступают большинству инопланетных тварей в физической силе, поэтому в одиночку практически беспомощны, (исключение составляет одинокий стрелок, стоящий за пулеметом джипа). Однако они великолепно работают в команде, при вашей помощи…

ФЛАД (FLOOD)

Впервые с представителями этой расы вы встретитесь на уровне 343 Guilty Spark. Как и положено паразитам, они слабее Ковенантов, но их много. Очень много! Убить каждого из них в отдельности проще простого, но вот справиться с толпой – настоящая проблема. Однако вам ничего не стоит воспользоваться их взаимной неприязнью с Ковенантами, и просто подождать конца разборки, добив затем раненных. Официально представители этой расы в игре никак не называются, но условно их можно разделить на три категории.

Личинки

Маленькие головки на ножках. Опасность представляют только когда их много, но убить их можно одним выстрелом (особенно хорош шотган). Урон наносят минимальный, поэтому если личинок мало, лучше поберегите патроны.

Инкубаторы

По-другому этих раздутых тварей и не назовешь. Атакуют они только вблизи: подходят вплотную и взрываются, нанося ощутимый урон и производя на свет несколько личинок. Проблем они не вызывают, нужно только не подпускать их к себе.

Солдаты

Продукт паразитирования Флада на различных формах жизни Хейло, поэтому внешний вид может быть самый разнообразный. Но обычно это мутировавшие Охотники или земные пехотинцы. Они с легкостью используют любое оружие, а если такового под рукой нет, не чураются рукопашного боя (последнее, пожалуй, более опасно). Даже находясь на большом расстоянии от вас, могут одним прыжком приблизиться вплотную. Самое важное – не прозевать момент полета, так как в воздухе эти монстры наиболее уязвимы. Кроме того, они умеют притворяться мертвыми. Если солдат лежит и не двигается, это еще не значит, что он умер. Всегда будьте начеку и внимательнее следите за датчиком движения.

КОВЕНАНТЫ (THE COVENANT)

Ковенанты – союз, в который входят представители множества рас, что и делает их столь опасными. Все они сражаются по-разному, но при этом прекрасно дополняют друг друга.

Хрюшки (The Grunts)

Маленькие, слабые и трусливые существа. Всегда нападают группами, часто сопровождая более сильных солдат. Но стоит кому-то из них остаться в одиночестве, как он тут же бросается наутек. Убить хрюшек легко – достаточно нескольких выстрелов. Поэтому в большой заварухе их можно оставлять на потом, однако старайтесь все время держать их в поле зрения, плазменными гранатами они пользоваться умеют.

Шакалы (The Jackals)

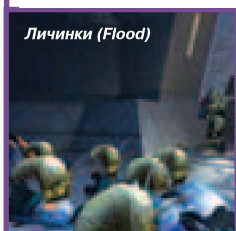
Тоже не самые отважные ребята. Предпочитают вести снайперский огонь с большого расстояния. Чтобы убить шакала достаточно двух-трех прямых попаданий, однако они надежно защищены энергетическим щитом. Поэтому нужно либо дождаться момента, когда враг начнет двигаться (а значит выйдет из-под защиты), либо подойти к нему вплотную и ударить прикладом. Весьма эффективны и гранаты. Прямое попадание аккумулированным зарядом из плазменного пистолета деактивирует щит шакала.

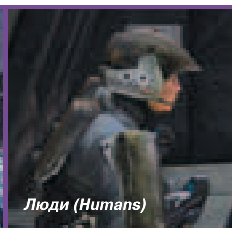
Элитная пехота (The Elites)

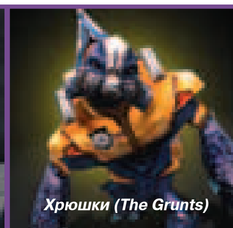
Основная ударная сила Ковенантов. Один элитный пехотинец стоит нескольких солдат-людей. Это настоящие бойцы-универсалы: умеют действовать в одиночку и в отряде, великолепно себя проявляют в дистанционном бою и в рукопашном. Сила элитных пехотинцев в их энергокостюмах, поврежденная броня которых со временем восстанавливается. Поэтому если уж идете против такого солдата, то сосредотачивайте огонь только на нем одном, даже если вокруг настоящее пекло. Самый простой способ убить элитного пехотинца – «нацепить» на него плазменную гранату, т.к. от неточного броска он с легкостью увернется.

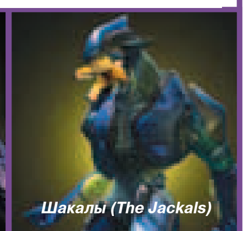
Охотники (The Hunters)

Самые сильные противники в игре. Практически всегда встречаются по двое. Двух прямых попаданий из их пушек достаточно, чтобы отправить вас на тот свет. Щит, которым защищены эти гиганты, невероятно могуч, поэтому наиболее эффективны снайперская винтовка, ракетница и гранаты. В бою главное – держаться от охотников на почтительном расстоянии. Слабость этих монстров в их медлительности и огромных размерах. В узких коридорах и загроможденных залах они почти неподвижны.


Личинки (Flood)

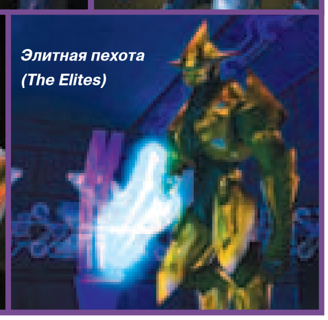

Люди (Humans)


Хрюшки (The Grunts)


Шакалы (The Jackals)

Солдаты (Flood)

Охотники (The Hunters)


Элитная пехота (The Elites)

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

Использование военной техники – неотъемлемый атрибут Halo. Мастер Чиф за рулем и с пушкой куда опаснее, чем просто Чиф с пушкой. Поэтому используйте технику при первой же возможности. Вопрос только в том, что и как.

Армейский джип (M 12 LRV)

Первое транспортное средство, доступное в игре, оно же – самое универсальное. Джип обладает прекрасной маневренностью и проходимостью. Давить на нем врагов – сплошное удовольствие. Правда, при резких разворотах машина может перевернуться, так что не увлекайтесь. Серьезный недостаток всего один: чтобы использовать пулемет на ходу, обязательно нужен стрелок. Если такового нет, то либо едем, либо стреляем. Но даже в таком, на первый взгляд, уязвимом положении, Чиф может без особых проблем уничтожить вражеский оборонный пункт.

Карлик Нос
ФИРМА «1С»
MELNITSA
K-D LAB

ОЛЕГ КОРОВИН_KOROVIN@GAMELAND.RU

Танк «Скорпион» (M 808B Scorpion MBT)
На открытой местности «Скорпиону» практически нет равных противников. Из тяжелой пушки и пулемета можно разнести на куски что угодно. Для увеличения огневой мощи, можно еще посадить на броню четырех пехотинцев. Однако, если врагов много и они заходят со всех сторон, то надо либо выезжать из окружения, давя всех и вся, либо выбираться из «Скорпиона» и разбираться с инопланетянами лично.

«Призрак» (Ghost)
Ковенантский аналог джипа. «Призрак» отличается отличной маневренностью и скоростью, к тому же позволяет водителю самому вести огонь. Однако, имея прекрасную защиту спереди, пилот уязвим сзади и с боков. Также в бою здорово мешает некоторая инерционность, свойственная этой машине, из-за которой она не может быстро менять направление движения.

«Баньши» (Banshee)
Великолепный истребитель, эффективный как против пехоты, так и техники (кроме, разве что танков). Главная прелесть «Баньши» в том, что в любой момент он может ретироваться и сделать заход с другого направления. Однако имейте в виду, что эта машина не может зависать в воздухе, поэтому, как только вы перестанете жать «Вперед», она начнет падать.

ВООРУЖЕНИЕ

Halo радикально отличается от всех 3D action'ов на PC тем, что вам позволяется носить с собой лишь два вида оружия (не считая гранат). Набор из любых двух стволов позволяет пройти игру от начала и до конца (если только не брать совсем уж экзотические комбинации, вроде снайперской винтовки и ракетницы). Правило – чем позже становится доступен тот или иной вид оружия, тем он мощнее – здесь не действует. Единственное ограничение, не позволяющее использовать одну и ту же пушку постоянно, – боеприпасы. На каких-то уровнях проще найти патроны для оружия людей, на других – для стволов Ковенантов.

ОРУЖИЕ ЛЮДЕЙ

Пистолет (M6D Pistol)

Несмотря на неказистый внешний вид, пистолет полезен во многих ситуациях. Может работать в автоматическом и полуавтоматическом режимах. Самое лучшее в нем – наличие снайперского прицела. Патроны для пистолета найти значительно проще, чем для снайперской винтовки, при этом он позволяет вынести десяток-другой врагов с безопасного расстояния. Попадание в голову всегда смертельно.

Автомат (MA5B Assault Rifle)

Автомат наиболее эффективен на ближней и средней дистанции. В применении универсален. Главный недостаток – небольшая емкость магазина и длительное время перезарядки. Прежде чем выходить с автоматом против элитного пехотинца, обязательно вставьте новый магазин.

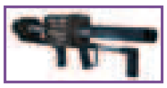
Помповое ружье (M90 Shotgun)

Как и любой шотган, M90 отличается внушительной убойной силой. Примечательно, что это оружие можно использовать не только на ближней дистанции, но и на средней – против нескольких противников одновременно. Особенно хорошо против орд личинок Флада. Из недостатков можно отметить разве что время перезарядки, но начинать стрелять можно, не дожидаясь, пока Чиф загонит в ствол все патроны.

Снайперская винтовка (S2 AM Sniper Rifle)

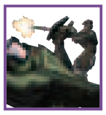
Едва ли не самое смертоносное оружие в игре. По понятным причинам винтовку не рекомендуется применять на ближней дистанции. Во всех остальных случаях она потрясающе эффективна. Чаще всего применяется против Шакалов, элитных пехотинцев и охотников (на других лучше не тратить столь ценные патроны). Недостатки банальны: необходимость частой перезарядки и маленькая вероятность пополнения боезапаса.

Ракетомет (M19 SSM Rocket Launcher)



Ввиду крайней ограниченности боезапаса это ультимативное оружие лучше применять только против охотников и техники. Если после двух выстрелов цель не поражена, ретируйтесь, так как за время перезарядки вас, скорее всего, разнесут в клочья.

Стационарный пулемет (M41 LAAG)



Этот красавец установлен на джипе. Бесконечный боезапас в сочетании с высочайшей скорострельностью делает стрелка практически неуязвимым – при условии, что враги наступают только с одной стороны. Неудобства доставляет лишь малый радиус поражения.

Огнемет (Flamethrower)

Название говорит само за себя. В общем-то, огнемет как огнемет – очень мощное оружие ближнего боя, эффективен против больших групп противника.

Осколочная граната (M9 HE-DP Grenade)

Наиболее эффективна против техники и малоподвижных противников (охотников, хрюшек, отчасти шакалов) либо больших групп врагов. Элитные пехотинцы для нее практически неуязвимы, если только не застать их врасплох. В противном случае им всегда удается избежать урона. Граната рикошетит от стен, благодаря чему может использоваться для уничтожения врагов в укрытии.

ОРУЖИЕ КОВЕНАНТОВ

Плазменная винтовка (Plasma Rifle)

Мощное оружие, обладающее высокой скорострельностью и точностью. В применении универсально. Чаще всего плазменными винтовками пользуются элитные пехотинцы. Оружие нельзя перезарядить, поэтому при любой возможности рекомендуется подбирать «свежие» образцы с трупов противников. Если стрелять длинными очередями, винтовка перегревается, после чего несколько секунд остывает.

Плазменный пистолет (Plasma pistol)

Плазменный пистолет во многом аналогичен плазменной винтовке и применяется столь же широко. Удерживая некоторое время кнопку стрельбы, можно получить более мощный (аккумулированный) заряд, наносящий огромный урон. Благодаря этому данное оружие можно использовать даже против охотников и техники. Как и плазменная винтовка, пистолет не перезаряжается.

«Игломет» (Needler)

Главное достоинство данного вида оружия в том, что выпускаемые им заряды обладают ограниченной способностью к самонаведению. Несмотря на это, наиболее эффективен «Игломет» на ближней дистанции. Главный его недостаток – низкая скорость полета зарядов.

Плазменная пушка (Fuel Rod Cannon)

Эта пушка установлена на «Баньши» и вмонтирована в броню охотников. Нужна ли лучшая рекомендация? Обладает чудовищной убойной силой и неплохим радиусом поражения. Однако при стрельбе необходимо учитывать то, что заряд летит к цели по параболической траектории.

Турель (Stationary Gun «Shade»)

Несмотря на значительную убойную силу и высокую скорострельность, турель в основном используется как оружие прикрытия. Она очень эффективна на дальней и средней дистанции, но если противник подошел вплотную, практически бесполезна. Кроме того, стрелок крайне уязвим для гранат.

Плазменная граната (Plasma Grenade)

В подавляющем большинстве ситуаций плазменные гранаты предпочтительнее осколочных, (исключение составляют лишь случаи, когда враги находятся на большом расстоянии от вас). Главная прелесть плазменных гранат в том, что они прикрепляются к цели при прямом попадании. Противник начинает паниковать и порой бежит к своим же соплеменникам – взрыв отправляет на тот свет кучу народа.

ВЬЕТНАМ
ТРОПА ХО ШИ МИНА
Более 60 миссий
Действия и функции персонажей исторически точно переданы
3D звуковые и визуальные эффекты
Великолепно представленные военные действия
Реалистическая картина применения напалма в боевых действиях
03:00
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru.
Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!!
Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru
EPIE GAME
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Зл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". ©2003 E-Pie Entertainment. All rights reserved.

PC]: MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT: BREAKTHROUGH

Запустите игру с опцией +set developer 1 +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1 в командной строке. Измененный ярлык должен выглядеть следующим образом: C:\Program Files\EA GAMES\MOHAA\moh_Breakthrough.exe» +set developer 1 +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1.

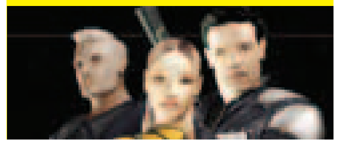
Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда) и в окне консоли активируйте один из нижеследующих кодов:

dog – режим Бога;
fullheal – восстановить здоровье;
wuss – получить все оружие и патроны;
noclip – проходить сквозь стены;
notarget – показать версию игры;
listinventory – показать инвентарь игрока;
coord – отобразить координаты;
health – сохранить текущее здоровье;
kill – самоубийство;
toggle cg_3rd_person – вид от третьего лица.

[PC]: CHROME

Во время игры вызовите консоль с помощью клавиши [~] (тильда). В появившемся окне вы можете ввести один из следующих кодов:

Cheat.GodMode() – режим бога;
Cheat.AddAmmo() – получить боезапас;
Cheat.TuneWeapons() – убить врага с первого выстрела;
Cheat.FullHealth() – пополнить здоровье;
Cheat.NextMission() – пропустить этап;
Cheat.GiveAmmo9mmShort() – получить 8-мм патроны;
Cheat.GiveAmmo9mmShort() – получить 9-мм патроны;
Cheat.GiveAmmo12mmShort() – получить 12-мм патроны;
Cheat.GiveAmmo14mmShort() – получить 14-мм патроны;
Cheat.GiveAmmoRockets() – получить ракеты;
Cheat.GiveAmmoEnergy() – получить броню;
Cheat.GiveAmmoShotgun() – получить патроны для дробовика;
Cheat.GiveKnife() – получить нож;
Cheat.GiveGrenade() – получить гранаты.



[PC]: BATTLE ENGINE AQUILA

Чтобы получить желаемый эффект, вместо имени своего героя введите один из этих читов:

IEVAH – открыть все этапы;
B4K42 – стать неуязвимым;
105770Y2 – посмотреть все игровые бонусы.

[PC]: NORTHLAND

Во время игры введите один из представленных кодов:

funexplore – открыть всю карту;
funlarry – игра идет быстрее;
funmapverysmall – вернуть всех жителей в свои дома.

[PS2]: DEAD TO RIGHTS

Все коды необходимо вводить на экране с надписью New Game, удерживая L1+ L2+ R1+ R2.

Получить доступ ко всем уровням, мини-играм и видеороликам:
↓, ←, ↓, △, ↓.
Неограниченная амуниция:
↑, ←, ↓, →, ○.
Противники хуже стреляют:
□, ←, △, ↑, ↓.
Неограниченное здоровье:
□, △, ←, ↑, →.
Вечная броня:
↑, ↑, ↑, □, ↓.
Убийства с первого раза:
△, ○, ○, ○, ←.
Враги вас не видят:
△, △, ↑, ↑, △.

[PS2]: RED FACTION 2

Все коды необходимо вводить на специальном экране в меню опций.

Получить доступ ко всем читам:
□, ○, △, ○, □, ×, △, ×
Получить доступ ко всем стандартным опциям игры:
△, △, ×, ×, □, ○, □, ○
Получить доступ ко всем уровням:
○, □, ×, △, □, ○, ×, ×
Увеличить запас здоровья:
×, ×, □, △, □, △, ○
Неограниченный боезапас:
□, △, ×, ○, □, ○, ×, △
Неограниченный запас гранат:
○, ×, ○, □, ×, ○, ×, Круг

Кровавый режим:
×, ×, ×, ×, □, ○, ×, ×
Режиссерская версия:
□, ×, ○, △, ○, ×, □, △
Живые мертвецы:
×, ×, ×, ×, ×, ×, ×, ×

[PC]: GOTHIC II

Во время игры нажмите клавишу [C] и введите код marvin, чтобы активировать консоль. Используйте [C], чтобы выйти. Нажмите [F2] для вызова консоли. Вводите коды:

cheat full – вылечить персонажа;
cheat god – режим Бога;
cheat god od – отключить режим Бога;
edit abilities – изменить необходимую способность;
goto waypoint [название] – телепортироваться в нужную точку;
toggle time – изменить время суток;
first person – включить вид от первого лица;
insert gold – получить 1000 ед. золота (опыт уменьшается на 100).

[PC]: HEAVEN & HELL

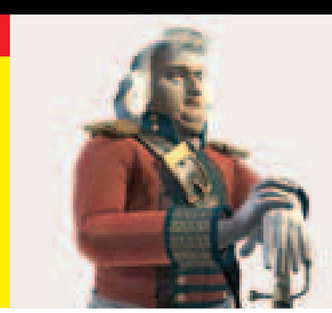
Бесконечная мана

Найдите в директории игры файл missionda-ta.save, откройте его в любом текстовом редакторе. Отыщите строчку EnergyCount=0 и исправьте значение после знака «=» на любое восьмизначное число. Начните игру, и у вас будет то количество маны, которое вы указали в этом файле.

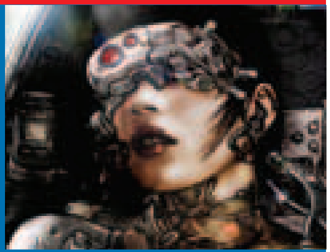
[PC]: NO MAN'S LAND

Нажмите во время игры клавишу [ENTER], чтобы вызвать консоль, и введите один из представленных кодов, после чего снова нажмите [ENTER] для его активации:

GOLDENMONKEY – получить 1000 единиц золота;
WICKEDWANGO – получить 10.000 единиц ресурсов;
RAINBOWRING – открыть всю карту;
WHEELOFMAYHEM – проиграть миссию;
BLOODMODE – кровавый режим;
MUDHUT – постоянные атаки врагов.



[PC] AQUANOX 2: REVELATION



Создайте ярлык к исполняемому файлу и в его свойствах в поле «Объект» добавьте параметры – drake –strega –amitab –fuzzyhead –mice для активации режима читов. После этого используйте во время игры следующие клавиши:

- F7 – вкл./откл. режим Бога;
- F8 – вкл./откл. невидимость;
- F10 – автоматическое выполнение миссии;
- F11 – выполнение миссии вручную;
- F12 – миссия провалена.

READER'S HINTS

[PC]: GOTHIC

Тип: хинт
Автор: Stunt
(zstunt@tamb.ru)

1. Строгий контроль?
Во время игры встречаются некоторые места, охраняемые стражниками, которые пресекают все попытки проникнуть в здание. Их можно перехитрить. Для этого нужно вытащить меч и смело идти прямо на испуганных охранников. Теперь проход открыт.

2. Проще пареной репы
Во время финального боя с боссом можно использовать следующую тактику. Сначала убейте всех стражей, но не трогайте мага. После этого уничтожьте четыре сердца в колоннах. Только после этого расправьтесь с обезумевшим сектантом (магом) и в завершение всего – пронзите клинком пятое сердце. Суть таких действий состоит в том, что босс начинает кидаться огненными шарами только после смерти мага, а сам волшебник не причиняет герою практически никакого вреда.

[PC]: WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

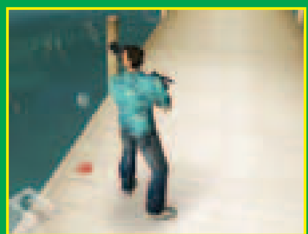
Тип: хинт
Автор: Михаил Новиков
(micael_novik@mtu-net.ru)

1. Разговорчивый парень
Хочу поделиться одним интересным сюрпризом из The Frozen Throne. Не секрет, что если нажимать левой кнопкой мыши на любой юнит, то он будет произносить разные фразы или издавать звуки. Попробуйте проделать этот трюк на Ястребе

(юнит на цветном голубе, который можно нанять в Башне Грифонов). После нескольких кликов персонаж скажет следующую вещь: «Blizzard выпустит мою фигурку... посмертно!»

[PC]: GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Тип: хинт
Автор: Дмитрий
(chumanka@pisem.net)

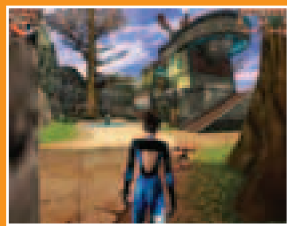


1. То, что осталось за кадром
Зайдите на причал около маяка и выстрелите пару раз из любого оружия. Люди начнут прыгать в воду и тонуть. На Starfish Island не один мяч, а целых два. Кстати, на этом же острове есть ящики и пакеты с мусором, которые можно двигать.

Хотите увидеть собственные советы на страницах «Страны Игр»? Тогда кратко и лаконично задокументируйте сокровенные хинты и вышлите их на адрес spoiler@gameland.ru. Лучшие будут удостоены награды в конце года.

EASTER EGGS

[PC]: HEAVY METAL FAKK2

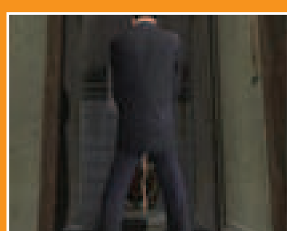


1. Злобный зверек

Помните знаменитый фильм «Гремлины»? Там некое забавное существо нельзя было подвергать воздействию воды – нарушение этого запрета приводило к самым ужасным последствиям. Примерно такую же картину можно наблюдать на первом этапе игры. Внимательно осмотрите окрестности вашего укрытия. Вы сразу заметите небольших зверьков, напоминающих кенгуру. Изловить их довольно трудно, но если вы все-таки сможете поймать хотя бы одного из них, то насладитесь очень интересным зрелищем. Ну как, поймали? Теперь тащите несчастного к ближайшему водоему. После принятия водных процедур животное станет очень раздражительным. Оно изменит цвет и станет бегать за главной героиней, кидаясь в нее своими экскрементами.

[PC]: MAFIA

1. Мокрое дело



В одной из частей миссии «Обычная работа» вам необходимо забрать деньги у парня в придорожном мотеле. Заберитесь в окно на втором этаже, пристрелите двух врагов и спускайтесь вниз по лестнице. В конце коридора вы увидите две двери, за одной из которых находится туалет. Зайдите во вторую кабинку и нажмите кнопку «Действие». Как думаете, что сделает главный герой?

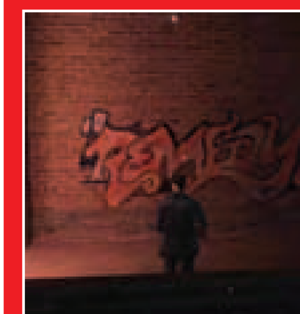
[PC]: MAX PAYNE

1. Крысы-убийцы

Попав в подземку в начале второго этапа первой главы, вы уви-

дите дыру в кирпичной стене. Киньте туда гранату, после чего посмотрите в журнал заданий. Обратите внимание – там появилась надпись, говорящая о том, что вы объявили войну местным хвостатым обитателям. Спускайтесь вниз и направляйтесь прямо по затопленному тоннелю. После небольшой стычки с бандитами поднимайтесь по лестнице. Здесь вас ждет совершенно фантастическое зрелище – крысы, вооруженные пистолетами. Попробуйте вступить с ними в перестрелку, и вы узнаете, что на самом деле эти маленькие создания способны вести весьма меткую стрельбу. Но и это не самое главное. Поверьте, сцены в режиме slow motion с участием серых зверьков способны развеселить кого угодно.

2. Уличные художества



В третьей главе на одной из кирпичных стен отеля можно увидеть очень интересное граффити. Присмотритесь повнимательнее к надписи, и вы увидите, что это не простой рисунок, а замаскированное название фирмы-разработчика игры – Remedy Entertainment.

3. Охотники за вампирами

Рассмотрели настенную живо-

пись разработчиков? Теперь поднимайтесь в отель. Рядом с комнатой, в которой находится ловушка с дробовиком, есть деревянная дверь. Разбейте ее с помощью имеющегося оружия и заходите в комнату. Выбивайте стекло в окне напротив и выбирайтесь на карниз. Повернувшись направо, вы увидите кровавые следы, ведущие в соседнее помещение. Там на полу вы найдете парня с воткнутым в спину деревянным колом. Рядом с головой убиенного красуется надпись Buff, что недвусмысленно намекает на виновницу убийства. «Мне совсем не хочется знать, что здесь произошло», – говорит Макс, комментируя эту картину. Полностью с ним согласен.

[PC]: STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

1. Вселенская катастрофа

Давным-давно, в далекой галактике... Помните эти знаменитые слова, открывающие все эпизоды «Звездных войн»? Оказывается, далекая галактика находится гораздо ближе, чем может показаться, а некоторые герои космической эпопеи Джорджа Лукаса даже пролетали возле Земли, правда, было это, действительно, очень давно. Чтобы убедиться в этом, начните игру на уровне Doomgiver. Используйте команду, позволяющую проходить сквозь препятствия, и поднимайтесь вверх. Оказавшись в открытом космосе, обратите внимание на большую планету, в которую врезается астероид. Это – Земля, а в районе Африки заметен огромный взрыв. Возможно, именно из-за него и вымерли динозавры.

Как всегда ждем ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на spoiler@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!

НОВЫЙ ЖУРНАЛ ПРОХОЖДЕНИЙ И КОДОВ!

По вашим многочисленным просьбам издательство

(game)land
ОСНОВАНА В 1992

запускает новое ежемесячное издание «Путеводитель: Страна Игр», полностью посвященное прохождениям и кодам к самым популярным компьютерным играм

NEW!

:: 112 страниц исчерпывающей информации о лучших компьютерных проектах!

:: Самые детальные руководства и тактические советы, впечатляющие подборки хинтов и кодов, описание скрытых возможностей и приемов по взлому, рекомендации от мастеров киберспорта и многое другое!

:: CD-приложение, под завязку набитое необходимыми трейнерами, сейвами, модами, патчами и прочими полезными бонусами!

:: Двухсторонний постер формата А2, который поможет вам в прохождении игр и нахождении секретов.

в продаже с 28 октября

самый верный компас на просторах виртуальных миров!

DVD-КОМБАЙН ОТ PHILLIPS

На недавно прошедшей в Москве пресс-конференции компания Phillips представила сразу несколько новых моделей мониторов, три проектора и компактный DVD плеер, который стоит выделить особо. Jack Rabbit – по-настоящему универсальное устройство, объединяющее в себе функции DVD+RW/R и CD-R/RW рекордера, а также проигрывателя DVD-Video, DVD-ROM, Audio-CD и MP3-CD. К компьютеру плеер подключается с помощью интерфейса USB 2.0, при этом он имеет скорость записи DVD+R – 4X, DVD+RW – 2.4X, CD-R – 16X, CD-RW – 10X, а чтения данных – DVD – 12X, CD – 40X. В случае использования интерфейса USB 1.1 (контроллеры этого стандарта установлены на большинстве старых компьютеров) характеристики привода такие: 4X запись CD-R, 4X CD-RW, 6X чтение CD, 1X DVD. Устройство имеет возможность подключения к телевизору для просмотра DVD фильмов и фотографий на экране в режиме слайд-шоу или отдельными изображениями. В комплекте с Jack Rabbit идет пульт дистанционного управления, что обеспечивает дополнительный комфорт. При просмотре DVD можно использовать на выбор систему «звук вокруг» или наушники. Плеер поддерживает фирменную технологию Thermo Balanced Writing, с помощью которой привод анализирует качество записываемого диска и в зависимости от результата проверки меняет параметры записи, благодаря чему удается избежать ошибок. Модель совместима с операционными системами Windows 98SE, Windows ME, Windows 2000 Professional, Windows XP и Mac OS X. Устройство сделано в стандарте «plug-n-play», поэтому никаких проблем с установкой не будет. Новинка поставляется вместе с программным обеспечением, позволяющим в полной мере использовать все возможности плеера. Ожидаемая дата выхода – ноябрь этого года. ■

«МЫШИНОЕ» СЕМЕЙСТВО ОТ CREATIVE

Компания CREATIVE объявила о выходе новой линейки продуктов – целого семейства разнообразных манипуляторов, среди которых – Creative Mouse Notebook Optical, Creative Mouse Wireless Optical 3000, Creative Mouse Wireless Optical 5000, Creative Mouse Optical 3000 и Creative Mouse Optical 5000.

Creative Mouse Notebook Optical – компактная мышь, предназначенная для пользователей ноутбуков. Устройство оборудовано специальным натяжным механизмом, с помощью которого пользователь может установить нужную длину шнура и свернуть его после работы. Новинка имеет маленькую площадь основания, благодаря чему занимает мало места. Оптический сенсор с разрешением 800 точек на дюйм (как и у остальных моделей ряда) обеспечивает высокую точность позиционирования, поэтому мышь можно использовать на любой поверхности.

Creative Mouse Wireless Optical 3000 не имеет проводов и сообщается с компьютером с помощью специального модуля, подключаемого к порту USB. Мышь оснащена тремя кнопками и колесом прокрутки, отличаясь от Creative Mouse Wireless Optical 5000 тем, что последняя имеет пять кнопок и несколько иной дизайн, благодаря которому ее одинаково удобно держать как в правой, так и в левой руке. Creative Mouse Optical 3000 (5000) идентичны представленной выше паре за одним исключением – обе эти мыши имеют традиционное проводное подключение к USB-порту компьютера.

Ориентировочная цена моделей:
Creative Mouse Optical 3000 – $12
Creative Mouse Optical 5000 – $22
Creative Mouse Wireless Optical 3000 – $23
Creative Mouse Wireless Optical 5000 – $33 ■

«ВСЕ В ОДНОМ» ОТ HP

Компания Hewlett-Packard объявила о выпуске нового устройства – HP PSC 1350, совмещающего в себе копир, сканер и струйный принтер. Модель имеет весьма привлекательный дизайн и небольшие размеры. Благодаря технологии HP Photoret IV, дающей возможность шестицветной печати и оптимизации разрешения до 4800 точек на дюйм, комбайн позволяет печатать и копировать документы и фотографии с очень высоким качеством – зернистость почти полностью отсутствует. Новинка также обладает весьма неплохими скоростными характеристиками – до 17 страниц в минуту в черно-белом режиме и до 12 страниц в минуту в цветном. Стоит отметить тот факт, что в случае использования устройства в качестве копира подключение к компьютеру не требуется. Принтер оснащен встроенным устройством для чтения flash-карт (Compact Flash, Smart Media, Sony, Secure Digital, Mulitmedia и xD-Picture Card), что дает возможность печатать фотографии напрямую, без участия компьютера. Поддерживается печать контрольного листа, предназначенная для экономии времени и сокращения расходов пользователей, также возможна печать фотографий формата 10x15 без полей.

Устройство может работать и как неплохой сканер с оптическим разрешением до 600x2400 точек на дюйм и глубиной цвета 36 бит, позволяющий нажатием одной кнопки работать с различными документами и фотографиями.

В комплект новинки входит ПО, предназначенное для сканирования, архивирования, редактирования и рассылки фотографий. Рекомендованная розничная цена HP PSC 1350 составляет $200. ■

ОЧЕРЕДНАЯ BARRACUDA

Компания SEAGATE представила свой новый винчестер – Barracuda 7200.7. Благодаря усовершенствованным головкам чтения и записи и новым магнитным носителям, жесткий диск имеет всего две пластины с плотностью записи 100 Гбайт. Винчестер поддерживает протоколы Serial ATA (SATA) или Parallel ATA (PATA), из которых пользователь может выбрать для себя наиболее подходящий. Новинка является первым в мире винчестером, имеющим поддержку технологии SATA Native Command Queuing. В семейство Barracuda 7200.7 входит несколько моделей емкостью 200, 160, 120, 80 и 40 Гбайт. Все модели имеют буфер 8 Мбайт и технологию SoftSonic, обеспечивающую рекордно низкий уровень шума (в режиме ожидания не превышает 2.5 децибел) за счет применения патентованных двигателей на гидродинамических подшипниках. Также повышена ударопрочность винчестеров: в нерабочем состоянии модели этой серии выдерживают нагрузки до 350 G.

Новая линейка предназначена для серверов начального уровня, рабочих станций, требующих высокой производительности дисковой подсистемы, и домашних развлекательных центров.

Первые поставки модели Barracuda 7200.7 200 Гбайт с интерфейсом PATA начнутся в октябре, а начало продаж HDD с интерфейсом SATA намечены на начало ноября.

Винчестеры будут иметь трехлетнюю фирменную гарантию, о цене же пока ничего не сообщается. ■

ОФИС В АВТОБУСЕ

Компания ASUSTeK Computer Inc. (ASUS), хорошо известная в нашей стране благодаря разнообразию и непревзойденно высокому качеству своей продукции, представила весь свой ассортимент на одной из трех крупнейших IT-выставок в мире – Computex Taipei 2003, проводившейся с 22 по 26 сентября в Тайване. Среди представленных там моделей присутствовали материнские платы, графические адаптеры, оптические приводы, устройства широкополосной связи, серверы, настольные платформы (системы barebone), ноутбуки, КПК, беспроводное сетевое оборудование, сетевые коммутаторы, корпуса, и даже мобильные телефоны.. Но самым интересным экспонатом компании стал мобильный офис, расположенный в... самом настоящем автобусе! ■

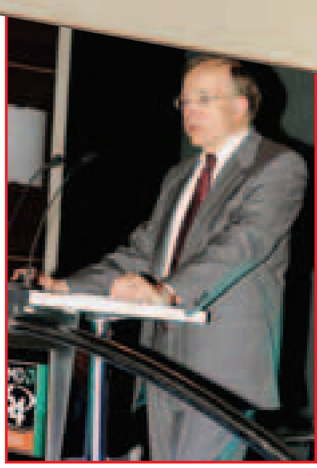
AMD64 – ВПЕРЕД НА ПОЛКОРПУСА

ЮРИЙ ПОМОРЦЕВ_YURI@GAMELAND.RU

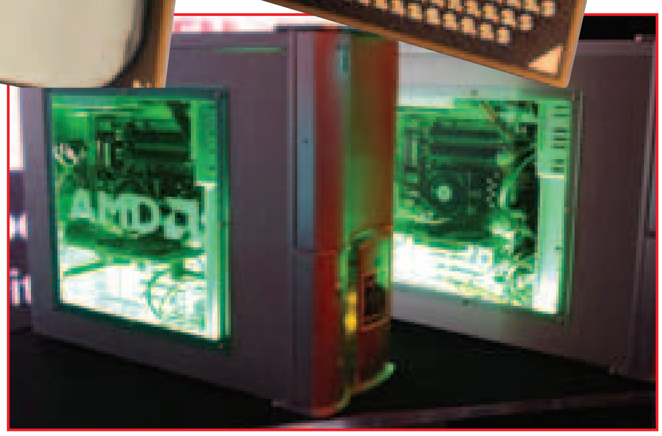
23 сентября 2003 года стало для компании AMD важной вехой. На кону более 6 лет работы и инвестиции порядка $4-5 млрд., брошенных на создание новой серии процессоров на 64-битной архитектуре. Что это – хитрый маркетинговый ход или смелый эксперимент? Или и то, и другое? Читайте наш отчет о поездке в Канны, где AMD провела презентацию, приуроченную к выходу трех новых процессоров.

ВЫ ГОТОВЫ К НОВОМУ?

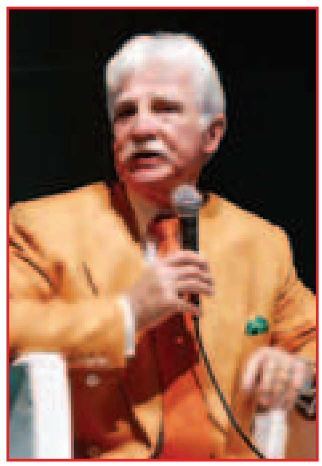
Хотите знать, почему 64-битным процессорам не придуманы уникальные названия? Очень просто – такова политика AMD. Компания ставит интересы пользователей выше технологий, поэтому серия Athlon – офисные и домашние компьютеры – осталась неизменной. Просто получила новый индекс, что в целом очень правильно – мы покупаем не технологию как таковую, а возможность ее применения, верно? Нам не столь важно внутреннее устройство и технологические изыски. Если игры бегают быстрее, если улучшается графика – это наше. А какой там техпроцесс и какие нюансы архитектуры... Главное, что это работает. И работает быстро.



Доктор Уильям Сигал, руководитель научного отдела AMD. В компании он ажно с 1990 года, а значит, под его чутким руководством выходила вся современная процессорная линейка – от K6 до Athlon 64 FX.



В этих изящных модинг–корпусах были установлены Athlon 64.



Джерри Сандерс III, основатель AMD, председатель совета директоров компании. Сам факт его появления на презентации – свидетельство очень серьезных планов AMD на новое поколение процессоров.

С ПОПРАВКОЙ НА 64

AMD представила три новых процессора, каждый из которых базируется на 64-битной технологии: Athlon 64, Athlon 64 FX и Opteron 64. Последний из этого ряда нам с вами не слишком интересен, так как он предназначен для использования в серверах и рабочих станциях, посему оставим его вне обзора. А вот первая пара – наши клиенты.

Athlon 64 и Athlon 64 FX – новое поколение в линейке процессоров Athlon. Оба базируются на ядре ClawHammer, оба работают на частоте 2 ГГц, оба поддерживает работу не только с 32-битными, но и с 64-битными приложениями. И ладно бы просто поддерживали – по результатам первых тестов, производительность при работе с 32-битными приложениями (читай – с любыми играми) у любого из них выше, чем у Pentium 4 3.2 ГГц. Тщательно вдумайтесь в следующую фразу. AMD выпустила в массы самый производительный x86-совместимый процессор.

Отличия «младшего брата» – Athlon 64 от Athlon 64 FX минимальны. На первом установлен 64-битный контроллер памяти, а на втором – 128-битный. Вроде бы мелочь, практически не повлиявшая на количество транзисторов в кристалле (Федор Добрянский из test_lab объяснил, что по научному это звучит как «степень интеграции»), но при этом скорость работы Athlon 64 FX на 10-20% выше, чем у Athlon 64. AMD предлагает следующее позиционирование: Athlon 64 – модель попроще, подешевле, чуть менее быстрая, а Athlon 64 FX – дорогая и с максимальной производительностью.

Точные графики с производи-

AMD64 ПОЗИЦИОНИРУЕТСЯ КАК ПЛАТФОРМА, МАКСИМАЛЬНО ЭФФЕКТИВНО РАБОТАЮЩАЯ С МУЛЬТИМЕДИА, – ФОТО, ВИДЕО. ОТСЮДА И ВЫБОР МЕСТА ПРЕЗЕНТАЦИИ, КАННЫ, ДЛЯ КРЕПКОЙ МЕНТАЛЬНОЙ СВЯЗИ С КИНОИСКУССТВОМ.

тельностью вам еще представит test_lab в одном из номеров «СИ», однако навскидку могу привести пример с презентации – запуск одной и той же серии риплеев Unreal Tournament 2003 на P4 3.2 ГГц, Athlon 64 FX и Athlon 64 (при прочих равных условиях – видеокарты, винчестеры, память и т.д.). Если на первом риплеи были просчитаны где-то за 90 секунд, то на втором – меньше чем за 60 секунд, а на Athlon 64 – за 75 секунд. И заметьте, что UT2003, равно как и все существующие игры, является 32-битным приложением. Будь он оптимизирован для 64-бит – скорость работы на Athlon 64 (FX) была бы еще выше.
Остался только один вопрос – цена. Увы, тут не порадую. Конек AMD – дешевые процессоры, как минимум – недорогие. Однако с новинками ситуация... хммм... не слишком радужная. Отпускная цена на Athlon 64 в партии от тысячи штук составляет $417, а на Athlon 64 FX – все $733. Накиньте еще примерно 20-30% – и вы получите примерную розничную цену. Добавьте сюда стоимость материнской платы (порядка $107-240) – и вы получите весьма немалую сумму. Полагаю, вряд ли есть резон экономить на остальных комплектующих – памяти, HDD, видеокарте... Дальше даже не хочется считать, чтобы совсем не смазывать первые приятные впечатления.
И еще в эту же копилку. Обратите внимание, что у Athlon 64 и Athlon 64 FX разный тип сокетов. Это означает, что для перехода с младшего процессора на старший придется менять и материнскую плату. Увы.

О ГЛАВНОМ

А что с играми-то? На данный момент 64-битную технологию официально поддерживает лишь Far Cry – экшн от Ubisoft. Что характерно, на официальном сайте про поддержку AMD64 не сказано ни слова, однако на презентации в Каннах представитель Ubisoft, Julian Merceron с восторгом комментировал возможности нового поколения процессоров. Скажу прямо, показанный ролик меня совершенно не впечатлил – до Half-Life 2 детищу Ubisoft плыть еще очень долго. Уверен, дело тут вовсе не в технологии – Athlon 64 FX с задачей справился блестяще, frame rate был на высоте, отсутствовал даже намек на подтормаживание. Но вот у дизайнеров уровней и художников пока не все получилось. Что ж придется списать изъяны на сырость демо-версии...

Единственная игра, поддерживающая 64-битную архитектуру, – Far Cry от Ubisoft.

НАШИ В КАННАХ

Презентация была проведена с размахом и тем шиком, которые могут себе позволить только именитые компании. Во-первых, сам выбор места, Канны, уже о многом говорит. Во-вторых, трансфер – последнюю часть пути от аэропорта до гостиницы мы проделали на вертолете. Ощущения передать сложно, особенно возникающие тогда, когда ты находишься рядом с пилотом. Признаюсь, я пытливо изучал приборную панель и успокоился только тогда, когда отыскал на ней индикатор гирокомпаса...
В-третьих, гостиница. Название-то какое сладко-тягучее – «Маджестик»! Те самые пять звезд, которые действительно пять звезд – представьте себе максимально возможный сервис, мысленно возведите его в квадрат... Вы уже рядом!
В-четвертых, сама презентация. Без шоу и стриптиза, однако с пресс-паком, где среди прочих бонусов (например, 64-разрядной бета-версии WinXP) был брелок... с вмонтированным кристаллом Athlon 64! Спецы утверждают, что это не подделка, а вполне реальный прототип. И я почему-то им верю.
P.S. Сердечное спасибо российскому представительству компании AMD и лично Байкальцевой Лене за организацию поездки!

ЗА И ПРОТИВ

Всего одна игра, не маловато ли? Почему же, если все так классно, быстро и перспективно, никто особенно не спешит переходить на 64-битную технологию? Давайте рассуждать вместе. До сих пор в линейке x86 были лишь процессоры с разрядностью не выше 32 бит. Собственно, они сейчас и заказывают музыку. Для новых 64-битных процессоров AMD нет никаких проблем в работе с 32-битным софтом (и играми!), но только не наоборот. 32-процессоры (Athlon XP, Duron, Pentium, Celeron) не могут выполнять программы, использующие 64-разрядные регистры. И получается, что в первый раз в процессорной гонке, которую уже несколько лет ведут AMD и Intel, появилась новая ветвь. А это значит, что в не столь отдаленном будущем весь софт, включая игры, будет делиться на две группы – для 32-битных платформ и для 64-битных платформ.
Но будет ли? Тут нельзя забывать, что на мировом рынке у AMD лишь немногим более 20% сегмента. Остальное – у Intel. И именно последняя компания правит балом. Хочешь – не хочешь, но это надо признать.
С другой стороны у AMD есть сейчас два очень мощных козыря. Первый – самая высокая производительность при работе с 32-битным приложениям. Второй – поддержка со стороны Microsoft, которая зимой выпустит 64-разрядную WinXP. Однако расклад не идеален, так как его портит достаточно высокие цены на процессоры и необходимость покупки отдельных материнских плат...
Прогнозировать можно много и долго, но жизнь 64-битной архитектуры зависит только от того, насколько разработчики ринутся с ней работать. Да и кроме того, небезынтересно, что предпримет Intel. Одним словом – ждем. ■

ТОЛЬКО ФАКТЫ

	Athlon 64	Athlon 64 FX	Pentium 4
Тип сокета	Socket 754	Socket 940	Socket 478
Технология	0.13 микрон	0.13 микрон	0.13 микрон
Число транзисторов	105.9 млн.	105.9 млн.	55 млн.
Частота системной шины	до 1600 МГц	до 1600 МГц	800 МГц
Кэш-память	1 уровня – 128 Кбайт, 2 уровня – 1024 Кбайт	1 уровня – 128 Кбайт, 2 уровня – 1024 Кбайт	1 уровня – 20 Кбайт, 2 уровня – 512 Кбайт
Мультимедиа-инструкции	3DNow! Professional и SSE2	3DNow! Professional и SSE2	SSE, SSE2

МИНИ-ТЕСТ

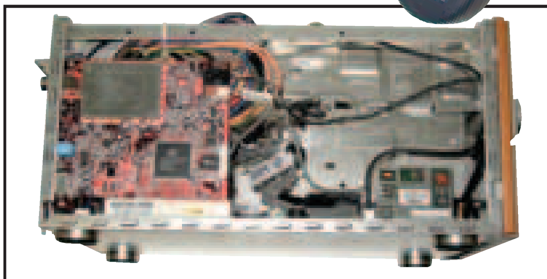
РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР

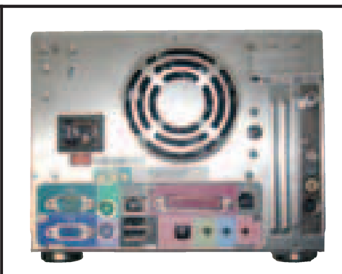
TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

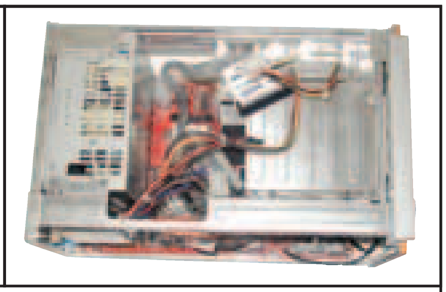
Современный PC перестает быть просто вычислительной машиной: сегодня его используют для работы, игр, прослушивания музыки и даже просмотра фильмов. Внешний вид корпуса меняется вместе с задачами, и теперь компьютер постепенно превращается из скучной белой коробки с двумя кнопками в стильный музыкальный центр с регулятором громкости, жидкокристаллическим индикатором и пультом дистанционного управления.

ЧТО ТАКОЕ MINI-BAREBONE?

Так называется мультимедийный блок компактных размеров со встроенным компьютером, ТВ-тюнером и музыкальным центром. MSI MEGA PC – это не обычный PC, а скорее платформа, то есть набор деталей для сборки вашей супер-машины. Основой данного mini-barebone стала компактная – под стать корпусу – материнская плата под P4 на чипсете SYS 651 (отсюда название модели – MEGA-651), оборудованная видео- и аудиовыходами, USB 2.0 и IEEE 1394. Если же вам не достаточно встроенных ресурсов, вы можете установить видеоадаптер по своему выбору. Плата снабжена одним AGP и одним PCI слотом, однако последний уже занят TV-тюнером. Но если вам не нужно смотреть телевизионные программы на мониторе компьютера, то тюнер можно заменить, например, более мощной аудиокартой, хотя, на наш взгляд, уже имеющейся вполне достаточно. Кроме того, оптический аудио вход/выход устранит все проблемы с подключением системы 5.1.



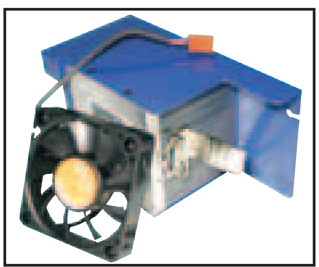




Слева виден TV-тюнер, установленный в единственный PCI-слот, а справа можно разглядеть FM/AM-тюнер размер со спичечный коробок, он интегрирован в материнскую плату.

Все, что нужно для жизни: антенна TV/AM/FM, RCA, S-Video, COM, LPT, D-SUB, PS/2, LAN, USB 2.0, аудио и модем. Жаль, только нет DVI.

Для того чтобы вставить процессор не требуется снимать блок питания.



Кулер идет в комплекте, поскольку никакой другой не подходит.

Предполагается, что пользователь MEGA PC самостоятельно установит процессор из линейки Intel Pentium 4 в сокет 478, память DDR-333 в два предусмотренных слота, IDE-винчестер и оптический драйв (рекомендуется DVD-ROM). В блоке есть место для флоппи-дисковода или ридера на шесть Flash-карт. Как уже говорилось, к этому списку полезно добавить мощный видеоакселератор, то есть у вас есть возможность собрать неплохую игровую машину и даже впоследствии ее модернизировать. Единственная сложность состоит в установке вентилятора на процессор, поскольку его крепеж несколько необычен. Остальные комплектующие монтировать проще, чем в ATX-корпус, чему способствует разумная организация пространства mini-barebone. Например, слоты памяти находятся рядом с краем системной платы, и вам не придется лезть под блок питания, как часто бывает в случае с ATX, не нужно ничего разбирать и для инсталляции CPU. Вентиляторы процессора и блока питания имеют два независимых вытяжных отверстия, поэтому все должно хорошо охлаждаться. Для видеоадаптера такое отверстие не предусмотрено.

На задней панели, кроме традиционных портов COM, LPT и PS/2, имеются выходы для модема и LAN, что существенно облегчит подключение к Интернету. Разъемы USB 2.0 и FireWire, а также некоторые аудио входы/выходы выведены для удобства прямо на переднюю панель и располагаются под аккуратной крышечкой. Сзади расположен антенный выход радиотюнера (комнатная антенна прилагается).

Чтобы слушать компакт-диски, MP3 или радио, совсем не обязательно включать компьютер, потому что на лицевой панели есть две независимые кнопки – включение компьютера и включение центра, которым вы можете управлять с помощью пульта дистанционного управления либо с помощью кнопок переключения треков и ручки регулирования громкости, при этом ваши действия отображаются на люминесцентном индикаторе. На нем, как и на обычном центре, можно увидеть частотный анализатор, номер трека, частоту радиостанции, время записи и другие привычные значения.

ВЫВОДЫ

MSI MEGA PC смело можно назвать десктопной платформой «все в одном» класса HI-End. Вы можете установить в этот компьютер самый современный процессор, видеоадаптер и аудиокарту и добиться максимальной производительности. При этом машина оборудована всем необходимым, включая модем и ТВ-тюнер. Внешне системный блок похож на настоящий музыкальный центр с таким же простым управлением, как у обычной бытовой техники. ■

Встречайте продолжение легендарной серии
Петька 4
День независимости
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 111 51 56, 111 54 40.
E-MAIL: BUKA@BUKA.RU
Информационная поддержка
CNT
Центральный телеграф
cafemax
сеть интернет-центров
Бука

ПИШУЩИЕ CD-ПРИВОДЫ

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

Еще совсем недавно пишущие CD-приводы были доступны далеко не каждому пользователю, но с появлением DVD-драйвов ситуация на рынке значительно изменилась. 4 Гбайт DVD (против 0.7 Гбайт CD) сказали свое решающее слово, и теперь большинство приводов CD-RW предлагаются по цене менее $50. Готовы ли они прийти на смену 3.5» дисководам?

ГРАФИКИ

Недавно вышла долгожданная вторая редакция программы Nero CD Speed V2.02 (http://www.cdspeed2000.com/), с помощью которой становится возможным протестировать любой современный оптический дисковод. Одно из ее преимуществ заключается в том, что она выдает не только график чтения, но и график записи диска, а это очень важно для проверки возможностей CD-RW привода. Мы публикуем полученные изображения, чтобы вы смогли вместе с нами проследить за работой каждого устройства.

Обратимся к графикам. Желтая кривая показывает скорость, с которой вращается шпиндель дисковода, а зеленая линия отображает скорость передачи информации через головку. Этих данных достаточно, чтобы охарактеризовать главные особенности любой модели. Допустим, шпиндель вращается с постоянной скоростью (CAV), значит, желтый график прямой. При этом чем дальше от центра диска находится считывающая головка, тем быстрее пролетают под ней данные. Ведь за то же время оборота диска головка на внешнем радиусе диска проходит большее расстояние по его поверхности, а скорость записи может возрастать от 16X до 52X. Надо отметить, что заявленные на большинстве современных приводах 52X – это максимальная скорость на внешнем радиусе диска, и достигнуть ее в действительности нелегко.

Алгоритм CAV – плавное увеличение зеленой ветки графика – использует, например NEC NR-9300A. Более современные дисководы (Plextor PX W5524A/T3C, Samsung SW-252) используют P-CAV. Сначала они разгоняются до оптимальной для них скорости записи, а потом поддерживают ее: зеленый график сначала нарастает, а потом идет прямо, не меняясь. LG GCE-8400B использует CLV. Чтобы скорость записи не менялась, он замедляет вращение шпинделя по мере того, как головка приближается к внешнему краю диска. На графике при этом видно, что зеленая ветка прямая, а желтая убывает.

Но на практике, кроме этих простых алго-

ПЕРЕЧЕНЬ ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

- ❶ Plextor PX W5524A/T3C)
- ❷ LG GCE-8400B
- ❸ LG GCE-8240B
- ❹ Samsung SW-240
- ❺ Samsung SW-252
- ❻ Teac CD-W552EK
- ❼ Mitsumi CR485FTE
- ❽ Mitsumi CR487ETE
- ❾ NEC NR-9300A
- ❿ Asus CRW-5224A

test_lab благодарит компанию «Остров Формоза» (т. 728-40-04) за предоставленное оборудование.

SAMSUNG SW-252

★★★★★

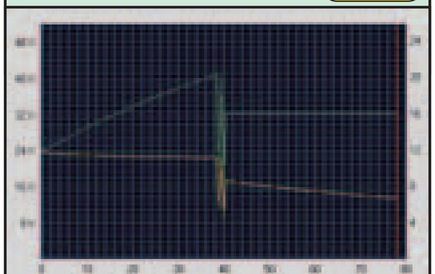
Используя современный метод P–CAV, Samsung SW–252 дважды корректирует скорость и добивается неплохих результатов.

ЦЕНА (У.Е.): 41

Благодаря P-CAV Samsung SW-252 способен записать CD-R менее чем за три минуты со средней скоростью 32.19X. Учитывая этот показатель, носитель неплохо читается другими приводами. Диски, записанные драйвами-конкурентами, Samsung SW-252 читает отлично (в среднем 30X), однако поцарапанный CD вызывает некоторые трудности (всего 28X). Удивительно, что Samsung SW-252 категорически отказался размещать на стандартном носителе дополнительные объемы информации: этот тест просто не запустился. Время позиционирования велико (96 мс), раскрутка диска происходит медленнее всех, а остановка – быстрее всех. Модель поддерживает Mount Rainier, но при этом отсутствует возможность получения меток уровня коррекции ошибок C2. Этот привод выбран нами за оптимальное соотношение скорости и качества. К нам Samsung SW-252 попал в «коробочной» версии в комплекте со шлейфами, винтами и ПО для записи.

PLEXTOR PX W5524A/T3C

★★★★★



Как видно, график записи не идеален: на середине диска Plextor PX W5524A/T3C долго выбирал скорость.

ЦЕНА (У.Е.): 94

При записи использован метод P-CAV. На графике видны колебания скорости, однако это не повлияло на читаемость записанного диска. На запись болванки было потрачено ровно три минуты на скорости 32.37X, причем записать больше положенных 700 Мбайт нам не удалось. С чтением CD плохого качества у Plextor PX W5524A/T3C возникли трудности, поэтому средняя скорость достигла всего лишь 28.97X. CD-R, записанные остальными моделями, читались со скоростью около 30X. Plextor PX W5524A/T3C обладает наименьшим временем позиционирования считывающей головки (всего 67 мс), но дольше всех останавливает диск и задвигает лоток. Надо отметить, что драйв издает не очень много шума. Имеется поддержка CD+G, Mount Rainier и защита буфера. Plextor PX W5524A/T3C – самый дорогой CDRW-привод в нашем тестировании, хотя количество преимуществ перед прочими участниками тестирования не так уж велико. В комплект Plextor PX W5524A/T3C входят шнуры, винты, инструкция и ПО для записи.

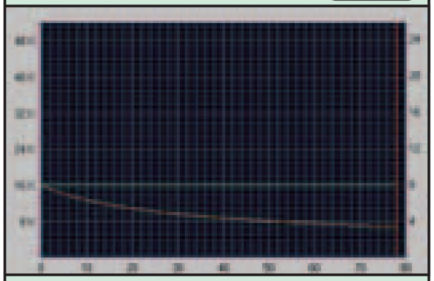
СЛОВАРЬ

CD (Compact Disc) – компакт диск
CD-R (D-Recordable) – однократно записываемый CD
CD-RW (CD-ReWritable) – многократно перезаписываемый CD
CD+G (CD+Graphics) – аудио CD с графикой (караоке)
Mount Rainier – технология работы с CD-RW, как с дискетой
C2 Pointers – технология помечающая ошибочные блоки данных
CLV (Constant Linear Velocity) – постоянная линейная скорость
CAV (Constant Angular Velocity) – постоянная угловая скорость
P-CAV (Partial CAV) – частичная CAV, синтез CLV и CAV
Transfer Rate – скорость чтения

ПИШУЩИЕ CD-ПРИВОДЫ

LG GCE-8400B

★★★★★



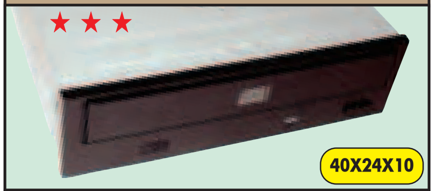
Чистый график записи демонстрирует идеальное применение метода CLV.

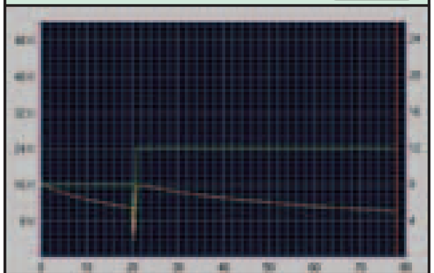
ЦЕНА (У.Е.): 38

LG GCE-8400B – самый «осторожный» дисковод: он записывал CD-R пять с половиной минут на неизменной скорости 15.99X. Такая тактика позволила изготовить один из самых читаемых дисков в нашем тестировании. С поцарапанным носителем привод справился отлично, показав среднюю скорость 31.04X, а чужие CD-R читались на 30X. Пользователям Windows XP необходимо знать об отсутствии поддержки Mount Rainier, но при этом устройство снабжено технологией защиты буфера от переполнения. Позиционирование заняло 100 мс. По времени раскрутки/остановки диска и выдвигания/задвигания лотка драйв занимает среднюю позицию. LG GCE 8400B – самый тихий привод из рассмотренных в этой статье. Несмотря на то, что это не новая модель, соотношение цены и качества у нее оптимальное.

LG GCE-8240B

★★★





Метод записи CLV при увеличении скорости с 16X, до 24X. Заметны очень неприятные вибрации.

ЦЕНА (У.Е.): 43

По сравнению с родственной моделью LG GCE-8400B, LG GCE-8240B произвел на нас диаметрально противоположное впечатление. При записи на слух были хорошо заметны странные вибрации, которые выявил и график. Вероятно, это является особенностью данного устройства, однако в результате мы получили самый сложночитаемый носитель: при работе с ним все наши приводы сообщали об ошибке. Сам LG GCE-8240B CD-R читает неважно, с колебаниями скорости и вибрацией, а средняя скорость не превышает значения 8X. С некачественным диском модель работает на невысокой средней скорости (29.32X). Период позиционирования довольно большой (93 мс). LG GCE 8240B раскручивает и останавливает диск, выдвигает и задвигает лоток, затрачивая столько же времени, как и большинство других дисководов. Mount Rainier и C2 Pointers не поддерживаются, но есть CD+G.

ритмов мы видим, как дисковод колеблется при выборе скорости или сбрасывает скорость на сложных участках, или видны вибрации, которые говорят о недостатках механической части.
В описании работы дисководов мы упоминали качество чтения, полагаясь на оценки из таблицы. В скобках мы указывали скорость чтения, чтобы вы могли видеть как этот показатель и качество влияют друг на друга.
Итак, самыми привлекательными являются CD-RW приводы, выдающие плавные графики с невысокой скоростью, то есть не очень агрессивные.

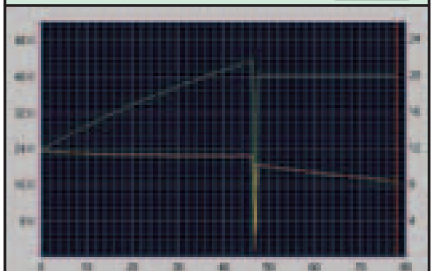
СОВМЕСТИМОСТЬ

Предположим, мы записали CD-R достаточно плавно, без вибраций и частых скачков скоростей, и теперь нужно проверить, как он читается. Для этого мы взяли коробку с десятью болванками Memorex CD-R 52X и записали по одной на каждом приводе. Далее мы предложили каждым дисководом прочитать «чужие» носители, обращая при этом внимание на плавность графиков, свидетельствующую об отсутствии ошибок. Если головка не может прочитать какую-то область на диске, она возвращается к ней снова (мы видим снижение скорости на зеленой кривой). Если головке по-прежнему не удается это сделать, то драйв сбавляет обороты шпинделя, и мы видим скачок скорости уже на желтой кривой. Если же область вообще не удается прочесть, то сообщается об ошибке. Для контроля мы испытали таким образом старый поцарапанный CD.
Мы проверили каждый CD-R на всех приводах-участниках обзора и получили 100 графиков (10 дисководов X 10 дисков), оценили их по пятибалльной шкале и свели в таблицу, по которой можно судить о совместимости отдельных драйвов, об их способностях к чтению чужих CD-R и к записи хорошо читаемых CD-R.

ПРОЧИЕ ПАРАМЕТРЫ

Каждый дисковод в нашей статье имеет набор скоростей, которые обычно указывают в прайс-листе, на коробке или на передней панели, например, 52X52X24X. Первая цифра обозначает скорость чтения CD, вторая – скорость записи CD-R, а третья – скорость записи CD-RW. Это мак-

ASUS CRW-5224A

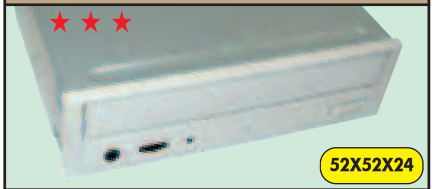


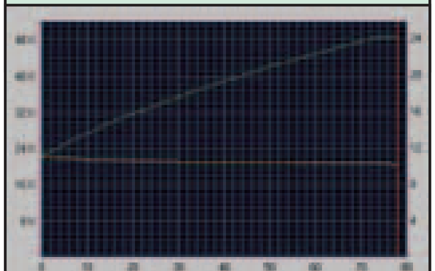
Пример успешной работы прогрессивного метода P-CAV.

ЦЕНА (У.Е.): 46

Asus CRW-5224A находится на втором месте по скорости записи CD-R (средний показатель 36.44X), на что ушло менее трех минут. Лучшие результаты – только у NEC NR-9300A. При этом диски, записанные данным приводом, приемлемо читаются на драйвах-конкурентах. Чужие CD-R Asus CRW-5224A воспроизводит отлично (на высокой скорости 38X), за исключением своих собственных и записанных приводом Teac CD-W552EK. Поцарапанный CD обрабатывается с рекордной средней скоростью 39.48X, то есть достигаются заявленные в спецификации 52X при чтении (так же, как и в случае с CD-R), поэтому Asus CRW-5224A можно называть одним из самых «честных» приводов, который к тому же обладает очень хорошим временем позиционирования (82 мс). Mount Rainier поддерживается, что важно для пользователей Windows XP. Asus CRW-5224A поставляется в коробке, в которую вложены инструкция, CD-R болванка (52X), CD-RW (24X) и все необходимые для записи программы и шнуры.

NEC NR-9300A



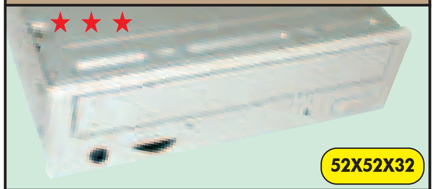


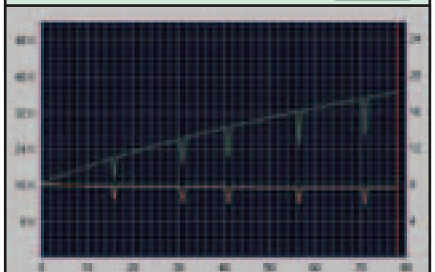
Пример идеального применения CAV-алгоритма записи.

ЦЕНА (У.Е.): 46

NEC NR-9300A – единственный дисковод в нашем обзоре, который достиг обещанных 48X при записи, хотя средняя скорость записи составила 37.53X, при этом на работу потребовалось около двух с половиной минут. Обратите внимание, что NEC NR-9300A на практике оказался самым быстрым дисководом, хотя заявленная скорость записи всего 48X (против 52X у большинства драйвов). Однако диск, изготовленный на такой рекордной скорости, читается средне (хотя мы ожидали худших результатов). NEC NR-9300A очень неуверенно обрабатывает CD-R других моделей обзора: на всех графиках заметен неприятный дребезг, из-за чего скорость чтения колеблется от 25X до 26X. Тем не менее, по работе с некачественным CD NEC NR-9300A близок к лидерам и достигает средней скорости чтения 35.56X. Показатель времени позиционирования самый высокий (106 мс), но диск раскручивается и останавливается быстрее всех. В модели осуществлена поддержка Mount Rainier и CD+G.

MITSUMI CR485FTE





На графике заметны клинья – неприятные колебания скорости.

ЦЕНА (У.Е.): 42

Как видно из графика, Mitsumi CR485FTE не достаточно уверенно ведет запись. Вследствие этих колебаний средняя скорость достигает только 27.40X, а на работу затрачивается около трех с половиной минут. В результате получен плохо-читаемый на драйвах-конкурентах CD-R, хуже модель обрабатывает только носитель, записанный на LG GCE-8240B. Сам Mitsumi CR485FTE чужие диски читает хорошо на максимальной скорости 54.77X, превышающей документированную 52X (средняя скорость 41.22X). Однако стандартный тест «качества CD» зависал, видимо, из-за отсутствия C2 Pointers, поэтому нам пришлось использовать обычный Transfare Rate. Это единственный драйв в нашем обзоре, поддерживающий скорость записи CD-RW 32X. Mitsumi CR485FTE позволил записать на 700-Мбайтную болванку дополнительные 76 Мбайт. С некачественным диском драйв справляется с трудом (34.86X). Mount Rainier отсутствует, но зато поддерживается CD+G. При работе привод производит подозрительные звуки: свист, скрип и вибрацию.

Таблица перекрестного тестирования

	Samsung SW 240	NEC NR 9300A	Teac CD W552EK	Samsung SW 252	Asus CRW-5224A	Plextor PX W5524A/T3C	LG GCE 8400B	LG GCE 8240B	Mitsumi CR 485 FTE	Mitsumi CR 487 ETE	Поцарапанный диск
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Plextor PX W5524A/T3C	5	3	5	4	5	5	5	2	5	5	3
LG GCE 8400B	5	5	5	5	4	5	5	3	4	5	5
LG GCE 8240B	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4
Samsung SW 240	5	5	5	4	5	5	5	2	4	5	5
Samsung SW 252	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	4
Teac CD W552EK	5	5	5	4	5	5	5	2	4	5	5
Mitsumi CR 485 FTE	5	4	4	5	5	4	5	3	4	5	3
Mitsumi CR 487 ETE	4	5	5	5	4	5	4	3	4	4	5
NEC NR 9300A	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	5
Asus CRW-5224A	5	5	3	5	3	5	5	2	5	5	5

По вертикали приводы, которые читают болванки, а по горизонтали болванки, записанные приводами. Глядя на столбцы можно оценить читаемость болванки. Глядя на строки можно оценить способность привода к чтению.

симальные скорости, достигаемые на внешних дорожках, когда данные быстро пролетают мимо головки.

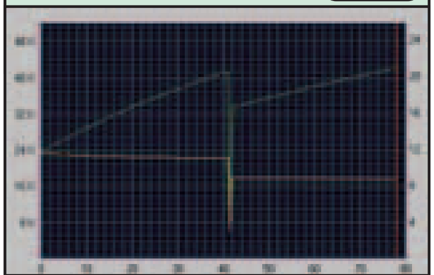
Во время тестирования мы также получили такой результат, как «время позиционирования», то есть время, за которое устройство перемещает оптическую головку в нужную точку диска. От этого параметра зависит скорость работы с большим количеством маленьких файлов. Эта величина очень важна в случае, если, например, один файл записан на дорожке ближе к центру, а другой ближе к краю носителя.

Для записи на CD к некоторым дисководам прилагается специальное ПО. Однако Windows XP умеет работать с оптическими дисководами, как с обычной дискеткой: вы вставляете CD-RW и копируете на него файлы обычными средствами Windows, правда для этого нужна аппаратная поддержка технологии Mount Rainier, а она имеется не у всех устройств.

На аудиодисках часто встречается изобра-

ПИШУЩИЕ CD-ПРИВОДЫ

MITSUMI CR487ETE

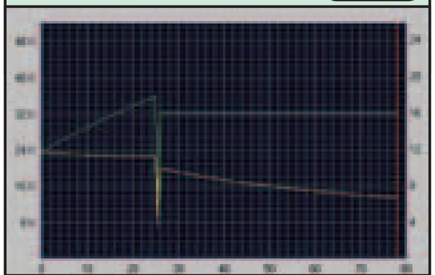


Пример просчета в использовании CAV: миновав середину «болванки», скорость пришлось сбросить.

ЦЕНА (У.Е.): 41

Судя по графику, Mitsumi CR487ETE надеялся очень быстро записать CD-R, но «просчитался». Несмотря на это, достигнуты неплохие результаты: средняя скорость, на которой запись длилась чуть более двух с половиной минут, составила 35.13X. Агрессивное поведение влияет на читаемость болванок, и этот случай не стал исключением: носитель воспроизводится с ошибками. CD-R Mitsumi CR487ETE считывает тоже не очень хорошо: скорость колеблется от 34X до 38X в зависимости от количества ошибок, а с некачественным CD проблем не возникает (39.04X). Время позиционирования среднее (88 мс). Модель достаточно быстро работает с лотком и раскруткой/остановкой диска, но производит много шума. Mount Rainier и C2-метки не поддерживаются.

TEAC CD-W552EK

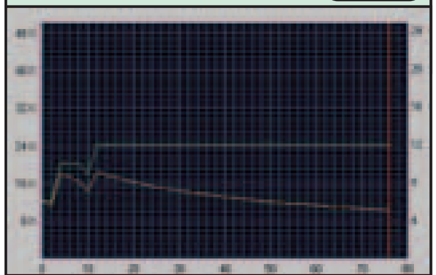


Скорость набирается методом CAV и стабилизируется CLV. Синтез этих двух технологий и есть P-CAV.

ЦЕНА (У.Е.): 53

Teac CD-W552EK недостаточно быстро принимает решение о переходе на CLV и потому немного проигрывает Samsung SW-252, и на запись со скоростью 31.14X уходит более трех минут. Благодаря не очень агрессивной скоростной шкале, CD-R, обработанные Teac CD-W552EK, читаются без особых проблем, а носители с результатами работы конкурентов читаются дифференцированно: CD-R, изготовленный Samsung SW 240, Plextor PX W5524A/T3C и свой собственный Teac CD-W552EK считывает на средней скорости 17.5X, а все остальные – на 37.9X, однако с поцарапанным диском CD-RW привод работает лучше всех (39.40X). Время позиционирования среднее (88 мс). В модели осуществляется поддержка Mount Rainier и CD+G. Работа дисковода сопровождается громким шумом.

SAMSUNG SW-240



Сначала дисковод определяет оптимальную для него скорость и затем применяет метод CLV.

ЦЕНА (У.Е.): 47

Samsung SW-240 – еще один «осторожный» привод, однако, в отличие от LG GCE 8240B, ему удается без проблем использовать CLV на 24X. На запись диска уходит более четырех минут при средней скорости 22.92X. Изготовленный таким образом носитель успешно читается на остальных приводах. С поцарапанной болванкой Samsung SW-240 справляется средне (30.92X) и неплохо работает с дисками, записанными конкурентами (30X). Благодаря возможностям Samsung SW-240 нам удалось вместить на 700-Мбайтный носитель еще 84 Мбайт. Время позиционирования 86 мс. Встроены технологии CD+G и защита буфера (8 Мбайт вместо 2 Мбайт у других моделей), но Mount Rainier, к сожалению, не поддерживается. Достоинства привода – быстрая раскрутка диска и низкие шумовые показатели.

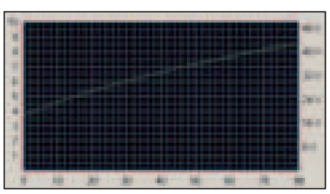
жение обложки альбома, но его нельзя увидеть при отсутствии CD+G. Если ваш дисковод не поддерживает C2 Pointers, он может некорректно работать с некоторыми программами-плеерами.

Оперативность работы устройства складывается не только из скорости чтения, но и из скорости раскручивания/остановки диска и времени выдвигания/задвигания лотка.

Не последнюю роль играют и звуки, издаваемые приводом во время работы, ведь многих пользователей шум отвлекает. ■

ВЫВОДЫ

Как стало ясно из нашего тестирования дисководов CD-RW, заявленные производителем скорости чтения и записи редко совпадают с реальными. Однако для нас высокие результаты были не столь существенны, поскольку более важным фактором является качество чтения и записи, тем более что самый быстрый дисковод в обзоре тратит на запись всего лишь в два раза меньше времени, чем самый медленного (две с половиной минуты против пяти). Награду «Лучшая покупка» получил LG GCE-8400B за хорошее качество работы с дисками и самую привлекательную цену. «Нашим выбором» стал привод, сочетающий в себе приемлемое качество, высокую скорость и современные технологии – Samsung SW-252.



Идеальный график, придраться негде. Отлично!

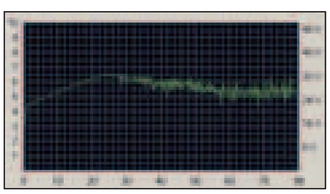


График демонстрирует неуверенное чтение с колебаниями скорости. Четыре.

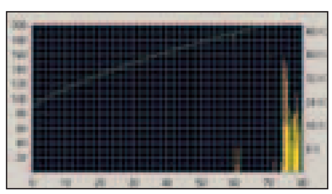
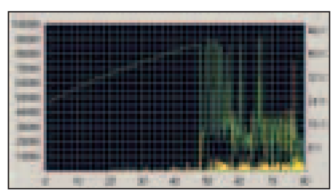


График вроде бы гладкий, но к концу идут маркеры ошибок уровня C2 (желтый цвет). Три.



Чтение крайне нестабильно. Дисковод постоянно сбрасывает скорость, подвисает, выдает большое количество ошибок (желтый цвет). Двойка!

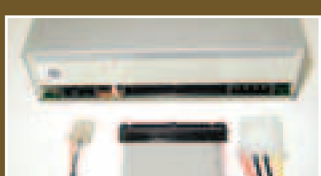
ПОЛНОЦЕННОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

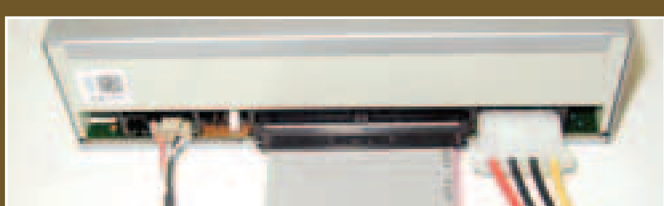
CD-RW SAMSUNG SW-252

За последний год пишущие оптические приводы совершили значительный рывок в своем развитии и стали практически эквивалентны по цене CD-ROM дисководам, а записать, дописать или перезаписать информацию на оптический диск сегодня не сложнее, чем на трехдюймовую дискету. К сожалению, большинство потребителей плохо осведомлены об этом, поэтому в нашем небольшом руководстве мы покажем, как полноценно использовать современный CD-RW привод на примере лучшего устройства из нашего обзора – CD-RW Samsung SW-252.

УСТАНОВКА УСТРОЙСТВА

Дисковод легко установить в корпус любого типа – гнезда под крепеж снабжены резьбой (для крепления на винты) и рассчитаны на то, чтобы в них можно было плотно закрепить монтажные кронштейны для установки в «салазки». На задней части привода есть схема, поясняющая назначение гнезд задней панели и способ подключения соответствующих штекеров. Также в комплект входит бумажная инструкция, объясняющая порядок установки кабелей, шлейфов и джампера. E-IDE шлейф и звуковой кабель входят в комплект поставки, а электричество подключается к устройству одним из выводов блока питания вашего корпуса. Отметим, что все гнезда и штекеры имеют уникальную форму и обуславливают установку только одним способом. Звуковой кабель необходимо подключить другим концом, на котором реализовано два вида подключения (в зависимости от особенностей вашей материнской платы) к гнезду, помеченному на схеме как CD_IN.



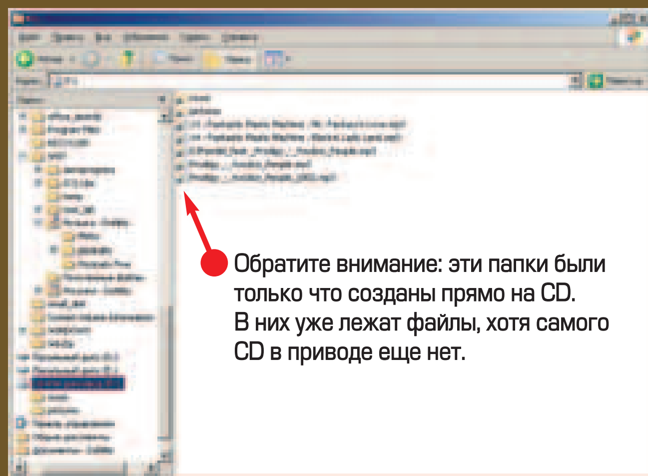


Джампер (маленькая белая перемычка) переключает состояния привода, которых может быть два: Master (главный) или Slave (вторичный). Перемычка устанавливается вертикально; соответствующие положения помечены на схеме как MA и SL. Предпочтительнее ставить CD-драйв на IDE 2 слот материнской платы. Если вы решили оставить старый CD-ROM привод, чтобы использовать его для прямого копирования дисков или проигрывания музыки, и он подключен к тому же шлейфу, что и CD-RW, выставьте на первом значение SL, а на записывающем приводе – значение MA. Если CD-RW подключен к шлейфу, на котором также находится HDD, то жесткий диск должен быть Master, а CD-RW – Slave. Если же к шлейфу подключен только CD-RW, то значение джампера должно быть Master.

Устройство не требует установки драйверов: модель и производитель CD-драйва определяется системой автоматически при включении компьютера после установки привода.

ЗАПИСЬ СРЕДСТВАМИ ОС

Привод CD-RW Samsung SW-252 поддерживает технологию Mount Rainier, и обладатели Windows XP имеют возможность воспользоваться ею в полной мере (Windows 98 данной технологии не имеет). Основное преимущество метода заключается в том, что перед записью на диск CD-R/RW нет необходимости подготавливать проект CD, устанавливать свойства сессии, форматировать диск и вообще пользоваться какими-либо дополнительными программами. Запись происходит средствами ОС простым «перетаскиванием» нужных файлов и папок на значок CD-RW драйва в Проводнике. К сожалению, подавляющее большинство покупателей не знают об этой возможности, и перспектива самостоятельной записи CD вызывает у них значительные опасения.



Итак, выделите нужные файлы (папки) и «перетащите» их на значок CD-RW. В правом нижнем углу рабочего стола появится сообщение системы о наличии файлов для записи на CD. Щелкнув по нему, вы окажитесь в окне CD-привода. В левом верхнем углу окна выберите ссылку «Записать файлы на компакт-диск». В появившемся мастере укажите тип диска (музыкальный или диск с данными), и ОС запишет компакт. После записи лоток с диском будет выдвинут автоматически. Вставив диск обратно, можно тем же способом без всякой дополнительной подготовки дозаписать информацию, а также заменить файлы их более новыми версиями. При этой процедуре старая версия физически остается на диске, но системе не видна и вам мешать не будет, хотя места на диске все равно станет меньше. Также вы можете прямо на CD создать и назвать папки, в которые тут же можно разместить файлы. Все изменения вступят в силу после записи.

NERO BURNING ROM

Средства ОС предоставляют удобный, но все же упрощенный вариант записи. Если вы хотите более детально управлять процессом записи, то вам необходимо воспользоваться утилитой Nero Burning Rom 5.5, поставляемой вместе с приводом. Особенность версии из комплекта заключается в том, что она будет работать только с тем приводом, с которым поставлялась.

Мастер поможет вам установить настройки текущей сессии. После создания проекта станут доступны два окна-проводника: в правом отображается содержание ваших дисков, в левом – содержание проекта. Внизу экрана расположена шкала объема проекта. Желтый пунктир отмечает объем проекта, при котором диск будет финализирован, то есть на него больше ничего нельзя будет записать. Красный пунктир показывает максимальную емкость диска. В левом окне задайте метку диска и «перетащите» туда нужные файлы – объем будет показан широкой линией внизу. Нажмите первую кнопку в четвертой группе кнопок на панели вверху экрана (Write CD), в появившемся диалоговом окне выберите скорость записи (по умолчанию стоит максимально возможная для данного диска) и запустите процесс. Если вы хотите дозаписать диск, то при создании нового проекта укажите, что нужно продолжить существующий диск (Continue existing data CD). Nero Burning Rom также поддерживает технологию Mount Rainier, поэтому, если вы включите в проект уже однажды записанную папку, в которой произошли небольшие изменения, утилита запишет на диск только изменения.

Nero Burning Rom проверит названия и пути к файлам на соответствие стандарту записи на CD и предупредит вас об ошибках, а также пометит соответствующие имена курсивом.

Таким образом, CD-RW привод де-факто стал стандартом для домашнего компьютера и полноценно поддерживается операционной системой, а работа с записываемыми дисками лишь незначительно отличается от работы с магнитными носителями. ■

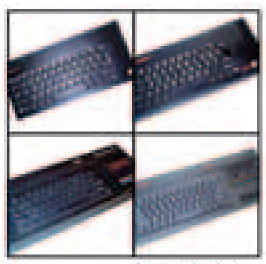
ЭКСКУРС В ИСТОРИЮ ИГРОВОЙ СИСТЕМЫ, С КОТОРОЙ ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ. СИСТЕМЫ, КОТОРАЯ СДЕЛАЛА ИГРЫ ПО-НАСТОЯЩЕМУ ПОПУЛЯРНЫМИ.

ОНА РЕЗИНОВАЯ

Восьмибитный Sinclair ZX Spectrum для многих геймеров стал первой домашним игровым компьютером. Он увидел свет в апреле 1982 года и поставлялся в двух модификациях: 16K и 48K, соответствующих объему оперативки. Это было устройство размером с книжку с мягкими резиновыми клавишами, поддерживающее простой в изучении (и применении языке) BASIC, – компьютер, для которого вышли сотни отличных проектов, продававшихся за смешные по нынешним временам деньги. Spectrum, можно сказать, создал британскую игровую индустрию. Небольшую помощь в этом ему оказал лишь Commodore 64. Компании Ocean, Elite, Software Projects, Bugbyte и Ultimate делали игры, ставшие в свое время не меньшими хитами, чем сейчас Grand Theft Auto или Metal Gear Solid, только стоили они от $3 до $15 (последнее – очень редкий случай). Конечно, пиратство тогда было не меньшей проблемой, чем сейчас. Перезапись игры с кассеты на кассету для одного-двух-трех друзей была обычным делом. Однако сделанные таким вот кустарным способом записи лишь способствовали росту популярности системы, чего она, безусловно, заслуживала.

ЛОМАТЬ – НЕ СТРОИТЬ

zx SPECTRUM



ВАРИАЦИИ
(По часовой стрелке, начиная с верхнего левого угла)
Spectrum+ (то же, что и 48K Spectrum, только в другом корпусе).
Spectrum 128K (больше памяти для игр).
Spectrum 128K +2 (с дополнительной кассетной декой).
Spectrum 128K +3 (кассетная дека была заменена на 3-дюймовый дисковод).

ПОЧЕМУ Я ЛЮБЛЮ ZX SPECTRUM

Для меня Spectrum был больше, чем просто машинкой для игр. Это был образ жизни. Конечно, позже я перешел на Amiga, а еще чуть позже на Mac, но первая любовь останется в сердце навсегда.

Наверное, в первую очередь дело было в дизайне – внешний вид всегда имеет большое значение, а Spectrum выглядел превосходно. Кроме того, он открывал неисчерпаемые возможности: создавать свои собственные игры, писать на термочувствительной бумаге, рисовать световым пером и, конечно, играть. Из моих самых любимых проектов могу отметить Back 2 Skool, Gunfright, Roller Coaster и Cybernoid. Только представьте, насколько стильно эти игры смотрелись бы на современных плазменных панелях...

Ник Робертс (Nick Roberts)

И ВСЕ ЭТО – ЗА 175 ФУНТОВ!

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор: Zilog Z80 A 3,5 MHz
Память: 16 Kb BASIC ROM, 48K RAM
Графика: разрешение 256x192, 8 цветов
Звук: 10-ти октавный бипер
Клавиатура: 40 клавиш до шести функций на каждой
Размер: 232x144x32 мм
Вес: 552 г

Сэр Клайв Синклер (Clive Sinclair) сделал Spectrum действительно впечатляющей машиной с точки зрения технологий. В нем было все, чем мог похвастаться объемистый Commodore, только в маленьком, аккуратном корпусе. Компьютер построен на чипе Z80, поддерживающем разрешение 256x192 пикселя и 8 цветов, выдавая лишь два для каждого квадрата размером 8x8 пикселей. Небольшой объем памяти предполагал необходимость создания мультизагрузочных игр. Это немного походит на современные квесты с несколькими дисками. Вы проходите определенный отрезок игры, а далее появляется бессмертная фраза «Press Play on Tape». Вы включаете магнитофон, загружаете очередной кусок и так далее. Одной из самых достойных игр такого рода был великолепный action Myth.

Для подключения Spectrum'а в сеть требовался простой девятивольтовый адаптер.

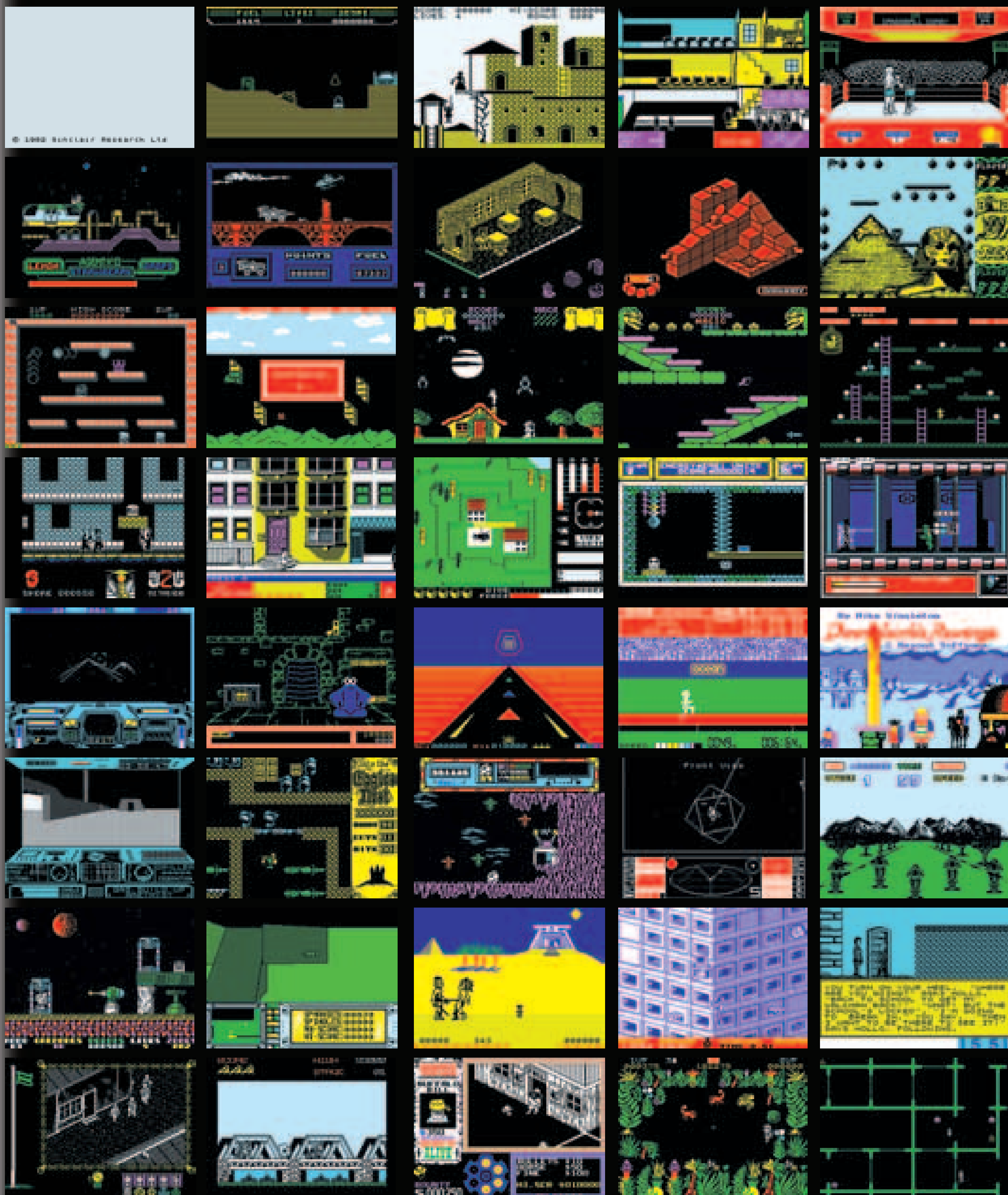
Слот для расширений давал безграничные возможности. Принтеры, дисководы, световые перья, модули памяти – все это подсоединялось сюда.

Чтобы загружать программы, нужно было раскошелиться на кассетный магнитофон. Но подходила абсолютно любая модель.

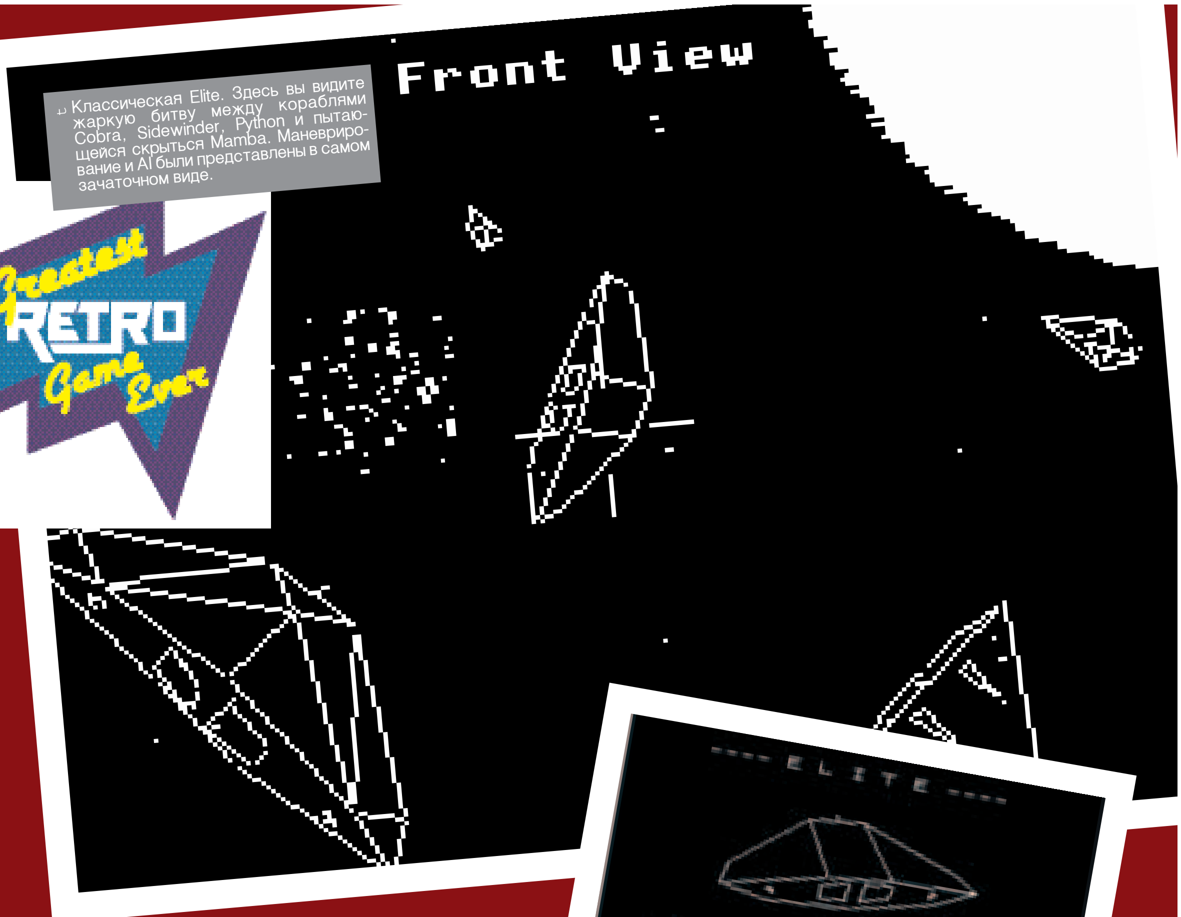
Используя разъемы EAR и MIC, можно было записывать информацию на кассеты и считывать ее оттуда.

Самый важный разъем – TV. Многие геймеры выросли, играя в игры на черно-белом телевизоре.

zx SPECTRUM



Classic Machine



Классическая Elite. Здесь вы видите жаркую битву между кораблями Cobra, Sidewinder, Python и пытающейся скрыться Mamba. Маневрирование и AI были представлены в самом зачаточном виде.

E•L•I•T•E

НА ДВОРЕ 1984 ГОД. БУДУЩЕЕ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ ВСКОРЕ ИЗМЕНИТСЯ НАВСЕГДА...

Не может быть сомнений в том, что Elite от Acornsoft является одной из величайших игр в истории. Многие геймеры-ветераны назовут ее в десятке своих самых почитаемых игр. Elite даже в самых примитивных своих инкарнациях и по сей день остается захватывающим проектом. Ведь хорошая идея – это хорошая идея... вечно.

Космическая сага с векторной графикой появилась на свет в 1984 году и сразу же стала эталоном для подражания по части проработки концепции и геймплея. Эталоном, с которым даже сегодняшние творения зачастую не могут сравниться. Создали игру двое студентов Кембриджа: Ян Белл (Ian Bell) и Дэвид Брэбен (David Braben). Elite, в которой гармонично сплелись экономика (торговля), исследования просторов вселенной (более 8000 солнечных систем) и захватывающие космические бои, сразу же стала хитом. В первые месяцы она разошлась тиражом более 100000 копий (конечно по сегодняшним меркам это провал, но для 84-ого весьма неплохо).

Определить, в чем секрет привлекательности Elite, не составляет никакого труда. В ней была свобода. Много свободы. Это именно то, чего так не хватает многим современным играм (Grand Theft Auto 3 – редкое исключение). Elite стала первой игрой, где у геймеров действительно были развязаны руки, где не было ни жестких правил, ни уровней в традиционном понимании. В роли капитана Джеймсона вы начинали карьеру, имея всего 100 кредитов в кармане (только-только чтобы купить простейший товар, вроде контейнера гамбургеров) и новенький корабль Cobra Mk III с парой маломощных лазерных пушек. Но, покинув безопасную станцию Lave Coriolis и попав в открытый космос, вы могли делать что угодно.

Кто-то сразу же подавался в пираты, нападал на мирных торговцев и забирал их груз (на месте взрыва корабля оставались контейнеры с ценностями). Геймеры, предпочитающие непыльную, спокойную работенку, занимались добычей ресурсов на астероидах. Горячие головы, естественно, предпочитали карьеру наемника. Большинство же всю жизнь проводили как честные купцы. Хотя заработать на пшенице или гамбургерах было довольно тяжело, что стало толчком для появления другого рода деятелей – торговцев рабами и наркодилеров. Какой бы путь вы ни избирали, вашей задачей было стать элитным бойцом – космическим асом, тем самым Elite, давшим название игре (лично я не был знаком ни с одним игроком, достигшим этого ранга). Но даже после достижения этой цели игра не заканчивалась – никаких ограничений, полная свобода.

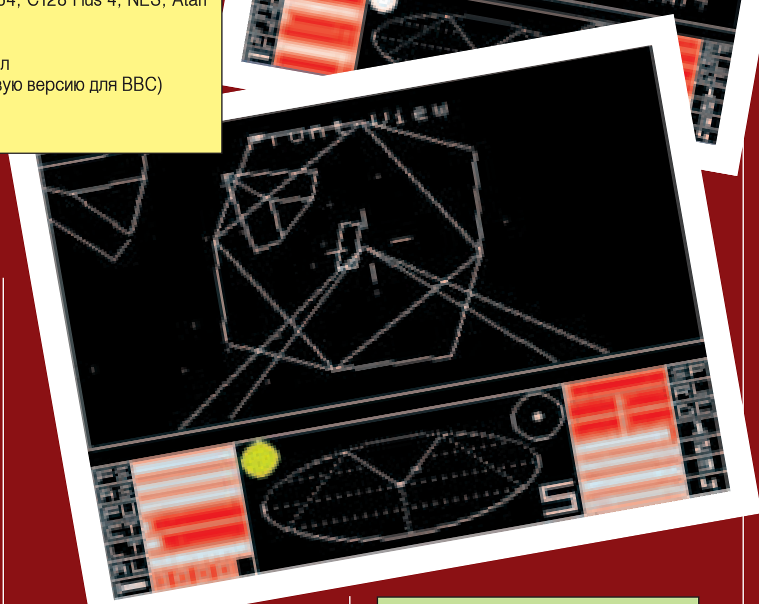
Elite неизбежно взывала и к нашей алчности, к тому толстосуму, что живет в сердце каждого. Желание зарабатывать деньги, а потом тратить их на дорогостоящие навороты и вооружение для корабля, было непреодолимым.

В каждой новой версии Elite, выходившей на домашних компьютерах и консолях, появлялись новые секретные миссии, корабли, оружие, поэтому фанаты покупали игру снова и снова. Нередко можно было встретить таких почитателей сериала, у которых было по четыре версии хита для четырех разных платформ. Вот это, я понимаю, верность! На сегодняшний день продано около 1 млн. копий этой игры.

В свое время Elite ознаменовала целую эпоху. Однако и по сей день она остается захватывающей, многогранной и потрясающе интересной игрой, которой не грозит ни забвение, ни устаревание. Это самая настоящая классика.

В сети настойчиво ходят слухи о том, что Дэвид Брэбен работает над созданием Elite 4, но когда она появится на свет, неизвестно.

Платформа: BBC B (первая), BBC (версия на диске), Acorn Electron, Spectrum 48K, Commodore 64, C128 Plus'4, NES, Atari ST, Amiga, Apple II, Archimedes
Издатель: Acornsoft
Разработчики: Дэвид Брэбен, Ян Белл
Цена в фунтах: 9,95 (17,95 за дисковую версию для BBC)
Дата выхода: 1984



Ручная стыковка со станциями Coriolis была занятием рутинным, но весьма опасным. Единственным развлечением – подразнить полицейские крейсеры парой лазерных трасс.

НА ДОЛГУЮ ПАМЯТЬ

Чтобы создать Elite и так требовался недюжинный программистский талант, однако он начинает казаться еще более недюжинным, если учесть, что игра должна была умещаться всего в 32 Кбайт памяти. Так, текстовые файлы с описанием всех 8000 планет, представленных в игре, занимали какие-то 6 Кбайт!

WARRIOR KINGS™
BATTLES
Лорды Войны: БИТВА
Не имеющий аналогов геймплей. Трехмерный ландшафт и множество карт
Вы можете действовать от имени церкви Империи или от имени Языческих богов
Применяйте тактические военные приемы из реального мира с теми войсками, что вам может предложить игра: пехоту, ракетные пусковые установки, катапульты, шпионов, боевых слонов, хитрых жрецов, природные силы и многое другое
Вы можете сражаться одновременно и с человеком за другим компьютером, и с самим компьютером
Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® 733 МГц;
128 Мб RAM; [illegible] Мб свободного места на диске;
Видео 16 Мб, DirectX® 8.1; Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования:
Pentium® 1,4 ГГц; 256 Мб RAM; Видео 32 Мб, DirectX® 9.
developed by

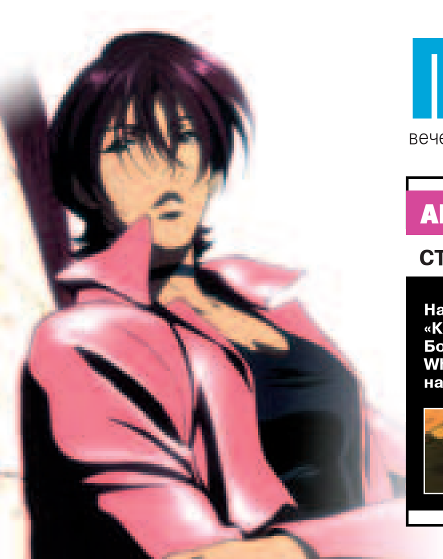
БЛЮЗ ДЛЯ НАСТОЯЩИХ КОВБОЕВ!

ОНЛАЙН-ВЕРСИЯ:
http://www.banzai.otaku.ru

ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛИ
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ, ЕВГЕНИЙ ЧЕРНИКОВ

В начале была запиленная кассета с альбомами Тома Уэйтса и старый плейер, на котором я ее слушал. Плейер был громоздким, бессовестно жрал батарейки и перематывал пленку только в одном направлении, FWD. Тома Уэйтса было всего два альбома (по одному на сторону), кроме того, последняя песня каждого альбома обрывалась на середине. Знакомство с блюзом проходило в несомненно блюзовой обстановке – плейер обеспечивал необходимый минимум несовершенства. Поскольку выбирать было не из чего, это был блюз.

«КОВБОЙ БИБОП», режиссер Синьитиро Ватанабе, полнометражный фильм, 2001 год. Российский издатель: «Видеосервис». Наш рейтинг: ★★★★★



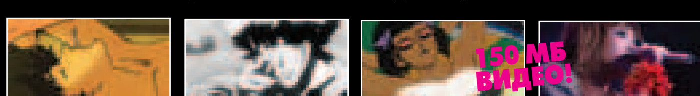
Первый экземпляр Cowboy Bebop состоял из двух серий (качество – «десятая копия» в формате RealMedia). Каждый вечер я получал свои полчаса кайфа, персональную лестницу в небо, шаткую и короткую, но позволяющую дотянутся кончиками пальцев. Самодостаточный обломок истории о космическом корабле, охотнике за головами, наемном головорезе, зиме, прошлом, о том, что прошлое можно забыть, но легче от этого не станет. И о том, что футляром от саксофона можно разогнать толпу вооруженной урлы – надо только знать, как. Выбирать было все равно не из чего, я смотрел и тащился. Это был блюз.

Через год был исцарапанный mp3-шный сборник Уэйтса и WinAMP. Уэйтс был весь, но это тоже был блюз, потому что компьютер был старше чем грязь, колонки шипели, резали верха и басы, а Уэйтса можно было слушать только находясь дома. Приходилось выбирать, и ни один выбор не был лучше любого другого. Слушая Уэйтса, я должен был находиться дома. Покинув квартиру, я оставался один на один с

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»

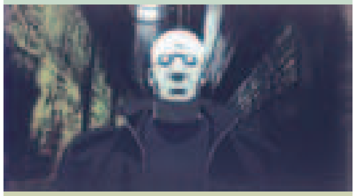
СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ПОЛОВИНА НАШЕЙ РУБРИКИ!

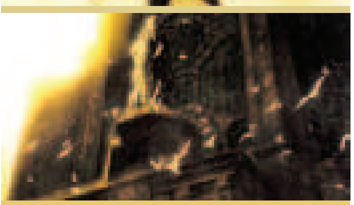
На CD к этому номеру «СИ» вы найдете два трейлера полнометражного фильма «Ковбой Бибоп»; фэнский клип по этому аниме на песню Knockin' on Heaven's Door Боба Дилана; клип с видеорядом из одноименного сериала; ролик United States of Whatever с видео из Cowboy Bebop; трейлер аниме-сериала Infinite Ryvius; видео на композицию Midnight Rave японской поп-группы Hysteric Blue.



Super ShortNews Turbo EX Edition

▸ PRODUCTION I.G поделилась четырьмя кадрами из находящегося в производстве фильма Innocence: Ghost in the Shell. Сразу бросается в глаза сходство с видеорядом другой картины режиссера Мамору Осии, художественного фильма «Авалон».





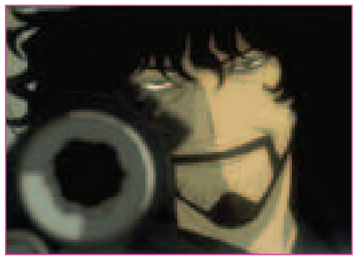
▸ В ЯПОНСКОЕ DVD-издание фильма «Навсикая из Долины Ветров» Хаяо Миядзаки войдет 28-минутный фильм об основании студии Ghibli, шестиминутный трейлер фильма Innocence: Ghost in the Shell и рекламные ролики следующей работы Миядзаки-сана, экранизации детской сказки Howl's Moving Castle. Также решено не включать в релиз новую стереодорожку – представители Buena Vista Japan объясняют это тем, что ее качество уступает ремастированному моно-саундтреку.

▸ ИЗВЕСТНЫЙ аниме-прокатчик Pioneer Entertainment был приобретен у корпорации Pioneer японской компанией Dentsu, и с 1 октября официально сменил название на Geneon. Pioneer Entertainment (USA) Inc. теперь называется Geneon Entertainment (USA) Inc. Мы пока не решили, на что больше похоже новое название: то ли на имя очередного покемона, то ли на торговую марку злодейской корпорации Umbrella.

▸ КОМПАНИЯ ACCESS-A объявила о начале съемок следующего аниме

кассетой и плейером, который от старости стал сажать батарейки еще быстрее.

Второе свидание с Cowboy Bebop тоже получилось сразу и целиком (по шесть серий в неделю, или около того), с русскими субтитрами и «в цифре». В 26 сериях было все – жульничество в высшем пилотаже, высший пилотаж в жульничестве, стрельба, погони и чудовище в холодильнике. И песенка про «моего папашу, который, как и его папаша, и папаша того папаши до него, пробавлялся проходкой гиперпространственных ворот». Девица, которая может хакнуть межпланетный Пентагон для того, чтобы познакомиться с любителем граффити, корябающим свои немудреные творения с помощью гигаваттного орбитального лазера на поверхности планеты Земля. Такие вещи нельзя смотреть по шесть серий подряд. Концентрированный кайф, который можно было получить под саксофонное соло Глена из серии под названием «Ганимедский блюз», поблек на фоне всего остального. Магия пропала. Я мог смотреть «Бибоп», не



смотреть «Бибоп», восхищаться сериями по отдельности или всем сериалом целиком, смотреть все подряд, выбирать любимые моменты – но... Ничего не менялось, что бы я не делал. Что бы я не выбрал, ни один выбор не был лучше другого просто потому, что ни один не возвращал мне то щемящее, пронзительное Нечто, к которому я прикасался, смотря мутные rm-файлы с английскими субтитрами поверх китайских.

Однажды далеко-далеко от того здесь и сейчас, в котором я это пишу, я купил mp3-плейер. Стильный, как пасмурное утро в Киото, и надежный, как любой панасониковский агрегат. Я положил в него диск, запрограммировал выборку любимых треков и пошел куда хотел, слушая Тома Уэйтса. Нисколько не удивляясь тому, что мне

ВНИМАНИЕ!

КОНКУРС!

«Страна Игр» и интернет-магазин «Ау, DVD» (http://www.au-dvd.ru) разыгрывают DVD-сборник избранных эпизодов сериала Cowboy Bebop: Best Sessions. Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 ноября!

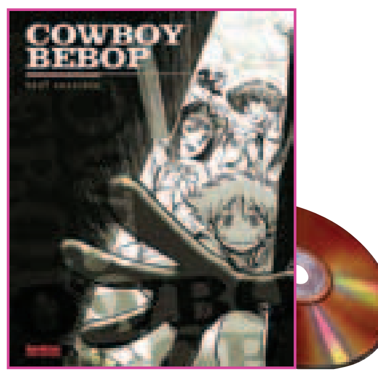
Вопрос:

Герой Спайка Шпигеля частично списан со знаменитого японского киноактера Юсаку Мацуды. Какой игровой персонаж также смоделирован по образу и подобию этого артиста?

1. Солид Снейк (MGS)
2. Дзюбэй из Onimusha 2
3. Мастер Шеф из Halo

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai@gameland.ru



ОЧЕРЕДНОЙ

ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с фильмом Blue Submarine 06 получает Геннадий Васильев из г. Омска. Правильный ответ: MC Entertainment выпустит сериал студии Gonzo «Хеллсинг: война с нечистью».

невыразимо хреново. Совершенно спокойно дослушав выборку до конца, я выключил плейер и вынул диск. Том Уэйтс похлопал по плечу, сказал «пока» и удалился. Я мог слушать его песни когда хотел, в любом количестве и 128-битном качестве. Запретный плод сладок, но верно и обратное: когда блюз Уэйтса стал частью моей жизни, он потерял все очарование. Я вобрал все, что хотел, и... и все. Мне нечего было больше хотеть. Блюз стал моей жизнью настолько, что, потеряв его, моя жизнь сама стала блюзом – и это был блюз.

Последний «Бибоп» – полнометражный. На воронежском аниме-фестивале две тысячи второго, в русской озвучке – опять все сразу, но за полтора часа. Действие. Музыка. Фразы. Герои. Широкий экран. Город, где есть мост «Золотые ворота» и Эйфелева башня, и бензовоз, в котором не было ничего. Совершенно неожиданный непрерывный драйв, дождь по случаю праздника, Три Старых Пердуна в зените своей славы – на ископаемом биплане-торпедоносце, а за всем этим – стена, и дверь в стене, которой нет, и попытка достучатся до небес, которые по другую сторону двери, к которой надо ползти сквозь огонь... чтобы узнать, что она замурована снаружи. И звездный ковбой Спайк Шпигель, тоже выбравший все, что только можно – но не из кучки записей и воспроизводящего оборудования, а из своей жизни, и получивший в конце то же, что и в начале – за вычетом уверенности, зато с халявной надеждой. И это был блюз. Настоящий блюз. ■

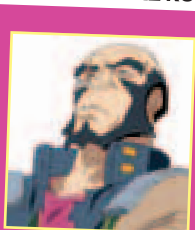
ЭКИПАЖ МЕЖЗВЕЗДНОГО ТРАУЛЕРА COWBOY BEBOP

САМАЯ УДАЧЛИВАЯ В ГАЛАКТИКЕ КОМАНДА ОХОТНИКОВ ЗА ГОЛОВАМИ!

Спайк Шпигель

День рождения: 26 июня
Возраст: 27 лет

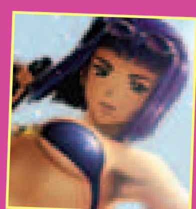
За маской расслабленного пофигиста скрывается яркая натура. Крут настолько, что и словами не передать.



Джет Блэк

День рождения: 3 декабря
Возраст: 36 лет

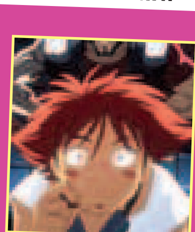
Бывший полицейский, добрейшей души человек. Пилот, повар и большой мастак отпускать отеческие напутствия.



Фэй Вэлентайн

День рождения: 14 августа
Возраст: 23 года

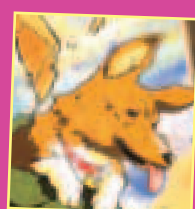
Красавица, умница, сама себе на уме. Обладает талантом со всего маху вляпываться в неприятные истории.



Эдвард Вонг Хау Пепелу Тивруски IV (Эд)

День рождения: 1 января
Возраст: 13 лет

Гениальная девочка-хакер найдет общий язык с любым компьютером. Воплощение понятия «взрывная прелесть».



Эйн

День рождения: данных нет
Возраст: 2 года

Самая умная собака на свете. Стоит очень много денег. Прижившись на корабле, часто выручает всех из беды.

Cowboy Bebop (1998) – действительно один из лучших аниме-сериалов последнего десятилетия; а только что выпущенный в России компанией «Видеосервис» одноименный полнометражник можно смело назвать наиболее ожидаемым фэнами фильмом студии Bones (RahXephon, Wolf's Rain) за все время ее существования. У нас картина доступна как на VHS, так и на DVD. Отечественному прокатчику права достались от Columbia Tristar, и DVD пятой зоны повторяет американский релиз с его анаморфированной картинкой аспекта 1.85 с цифровым трансфером (жаль только, что с не самой чистой кинокопии) и достаточно объемной, хотя и не рекордной подборкой дополнений. На диске представлена оригинальная японская звуковая дорожка, прекрасный английский дубляж и обычная русская закадровая озвучка (все в формате DD 5.1), русские субтитры. Список дополнений включает документальный фильм о создании картины; интервью с режиссером Ватанабе (он, кстати, должен быть знаком читателю как автор новелл «История Кида» и «Детективная история» из «Аниматрицы»), с японскими и американскими актерами озвучки; сравнение сцен фильма с изначальными раскадровками; два музыкальных клипа на композиции Йоко Канно и группы Seatbelts; рекламные ролики (в том числе и вышедшего ранее «Метрополиса» Ринтаро и Кацухиро Отомо), фильмографии, рассказы о персонажах, галерею дизайнов и иллюстраций. Приходится простить «Видеосервису» опечатки в аннотации, дурацкий слоган «Охотники за головами далекого будущего» и исковерканную фамилию главного героя, отчего-то ставшего Спигелом вместо Шпигеля – таким «мелочам» российские видеопрокатчики традиционно не придают внимания. Теперь остается, чтобы кто-то у нас выпустил и сам сериал: хотя фильм не предполагает обязательного знакомства с первоисточником, наверняка большинство посмотревших его захотят узнать дальнейшую историю сумасбродного экипажа «Бибопа». ■

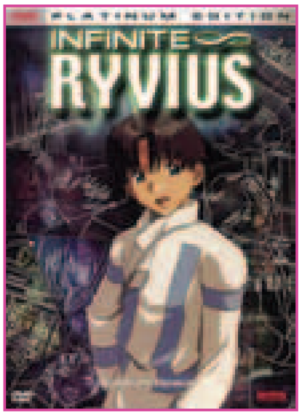
Super ShortNews Turbo EX Edition

режиссера Ясуоми Умэцу, названного Kiss and Cry. Создаваемый на средства японских, корейских и американских инвесторов фильм характеризуется как «смесь хоррора, действия, саспенса и научно-фантастической драмы». Напомним, что Умэцу известен недавно вышедшими в России OVA-фильмами «Кайт» и «Mezzo Forte».

НА ВЫСТАВКЕ Tokyo Game Show Nintendo совместно с концерном Bandai представила специальные «тематические» версии приставок GameCube и Game Boy Advance алого цвета, снабженные значком с красной кометой – эту символику использует Чар Азнабль, легендарный военачальник конфедерации Зион из вселенной Gundam. Учитывая популярность лицензии (с 1979 года на основе Gundam снято более дюжины сериалов, несколько полнометражных фильмов, сделаны десятки игр), нет причин сомневаться в том, что эту ограниченную серию консолей ждет в Японии большой успех.

МИНИ-ОБЗОРЫ DVD

Фильмы для рецензирования любезно предоставлены интернет-магазином «Ау, DVD» (http://www.au-dvd.ru)



INFINITE RYVIUS DVD 1: LOST IN SPACE

Режиссер Горо Танигути, 1999

★★★★☆

Своеобразное переложение «Повелителя мух» Уильяма Голдинга. В результате саботажа космическая станция Liebe Delta терпит катастрофу в плазменной аномалии, и молоденькие кадеты на спасательном корабле Ryvius отчаянно сражаются за свои жизни. Это могла быть еще одна нудная НФ-хроника, но сериалу явно повезло со сценаристами. Получилась интересная драма о группе подростков, попавших в экстремальную ситуацию. Напряжение, недоверие, желание действовать по принципу «каждый за себя» – раскрытие проблемных отношений между героями через диалоги имеет здесь не меньшую значимость, чем сцены боев на мехах. На первом диске размещается пять серий; неплохой анимации, интригующего сюжета и дизайнов героев в стиле Gundam Seed достаточно, чтобы ждать продолжения. Жаль, музыкальное сопровождение подкачало. ■

NAJICA BLITZ TACTICS DVD 1

Режиссер Кацухико Нисидзима, 2001

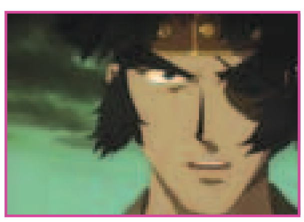
★★★★☆

Как вы думаете, сколько раз на протяжении 20-минутной серии можно показать на экране нижнее белье героинь – при условии, что перед нами не какой-то там грязный хентай, а вполне даже удобоваримый комедийно-детективный боевик? Десять, двадцать, сорок раз? Бери больше! Приключения специального агента Наджики – это громогласный гимн женским трусикам, фигурирующим перед нами добрых три четверти экранного времени. Да, в сериале нашлось место и затаившимся снайперам, и сделкам по продаже секретных военных спутников, и нейтрализации террористов – но трусики главнее. Najica – lingerie-каталог с экшном и шутками в нагрузку. Недаром ADV Films продает специальное издание фильма в комплекте с упомянутым предметом туалета. Мы тут по большей части парни, нам очень нравится. ■

NINJA RESURRECTION: THE REVENGE OF JUBEI

Режиссер Ясунори Урата, 1999

★★★☆☆



Если услышите, что это продолжение «Манускрипта ниндзя» – не верьте. Хотя в данном самурайском OVA тоже есть герой по имени Дзюбэй, на нем сходство и заканчивается. Тут другая эра и совсем иная история – о преследовании властями японских христиан и их перерожденного демонического лидера Сиро Токусадо Амакуса (кстати, выведенного боссом в играх Samurai Spirits от SNK), имевшем место в эпоху сегуната Токугава. Художественный вымысел портит топорная анимация, 40-минутный хронометраж мешает внятно рассказать историю, а многочисленные сцены действия, к сожалению, не могут похвастаться каким-то особенным драйвом. ■

ВНИМАНИЕ, ВНИМАНИЕ! ГОВОРИТ И ПОКАЗЫВАЕТ «СТРАНА ИГР»!

Пришла пора возрождать в читателях угасшую тягу к непреходящим ценностям, то есть призам! С нынешнего номера «СИ» возрождает традицию, заложенную еще приснопамятным журналом Official PlayStation Magazine (кстати, дорогие друзья: редколлегии очень приятно получать письма в адрес OPM, но все-таки напоминаем вам, что журнал уже больше года как закрылся).

ДАЕШЬ КОНКУРС В КАЖДЫЙ НОМЕР!!!

Сегодня на кону призы от фирмы 1С: абсолютный победитель получить огромную подарочную коробку с «Мафией», серебряный призер обзаведется DVD-box'ом «Блицкрига», ну а занявшего почетное третье место поджидает jewel с игрой «Операция: Silent Storm». Так что без промедления заливайте в черепную коробку свежее мозговое вещество и вперед!

Вопрос 1. Мафия – это:

А) Низменный остров в Индийском океане
Б) Группа полудрагоценных минералов, использовавшихся для инкрустации холодного оружия в 18-ом веке
В) Ядовитое растение семейства пасленовых, давшее название преступной итальянской группировке
Г) Енот-полоскун, живущий на Пиренейском полуострове

Вопрос 2. Пипа Безъязыкий – это:

А) Глава одного из подразделений сицилийской мафии. За свои беспрецедентные злодеяния был линчеван разгневанными торговцами – ему вырвали язык. Имя его в Италии стало нарицательным и выражает наказанное зло.
Б) Знаменитый герой африканских сказок – мудрый молчун-орангутанг, помогающий бедным крестьянам.
В) Особое земноводное мужского пола. Оно еще и без хвоста.
Г) Великий немецкий просветитель эпохи Позднего Возрождения. За чтение собственных лирических стихов на одной из площадей Берлина был осужден Великой инквизицией на «усечение языка». Стал символом гражданской смелости и гуманизма.

Вопрос 3. Кляп – это:

А) Первый пострадавший от приспособления, которое и получило потом прижившееся, известное всем название. Герхард Кляп, охранник негласного короля одной из прусских разбойничьих группировок, которыми просто кишела Восточная Пруссия в 16-ом веке, был задушен шерстяным носком своего хозяина при нападении на него противоборствующей шайки Генриха Косого.
Б) Небольшая булочка, которую до сих пор выпекают на юге Франции. Один из местных виноделов случайно использовал ее в качестве затычки к бутылке полусухого вина, обнаружив, что это самым прекрасным образом сказалось на букете напитка.
В) Древнее русское слово, берущее свое начало от глагола «клесть», означающего «сжимать», «щемить», «гнести». В общем, сплошные тиски и гнет.
Г) Шелковый носовой платок, какие изготавливали в Италии в начале прошлого века. Именно его использовал Аль Пачино в начале своей карьеры для «продвижения по служебной лестнице»

Вопрос 4. «Коза Ностра» переводится как:

А) «Власть и деньги»
Б) «Безликие убийцы»
В) «Общий дом»
Г) «Рискованная страть»

Сфера – первая российская многопользовательская
онлайновая ролевая игра
Сфера
1С
ФИРМА «1С»
© 2003 ООО «Никита», © 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.
NIKITA

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**

На форуме давеча читал о собственной диктатуре на просторах рубрики. Умилялся. А почему бы и нет? Вот вам тогда первое диктаторское постановление: объявляется сезон интересных идей. Пишите письма, выражайте себя. Идеи и мысли могут быть любыми, лишь бы были более-менее связаны с играми – и были бы любопытны кому-то еще, кроме вас (это, пожалуй, главное условие). Высказывайтесь о том, как снизить цену дисков для PS2 или объяснить прелесть «Мафии» подружке, как собрать джойпад из стиральной машины или победить глобальное поглупение. Автор письма, которое мы посчитаем самым умным и интересным (или над которым мы будем громче плакать/больше смеяться), получит диктаторскую премию в виде трехмесячной подписки на «СИ». Дерзайте!

— ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

НИКИТА ТОЛОПКО

Привет всем, кому не спится в этот поздний час. Впрочем, это для меня он поздний, а вы можете читать это письмо совсем в другое время суток. Разве это не здорово – иметь возможность оставить свой след и возвращаться к нему? Это был плавный подход к тому, что в конце августа исполнилось ровно 10 лет с того момента, когда мне купили первую приставку, Dendy Junior. После этого у меня были MD, PS one, сейчас PS2. И я очень часто люблю возвращаться к играм на старых консолях. Но не только из-за ностальгии, а еще потому, что сейчас игры стали другими. Я не говорю, что они лучше или хуже, их нельзя сравнивать. Просто такого игрового процесса уже не встретишь. Есть редкие исключения типа Tekken 1-3, Dino Crisis 2, Spider-Man 1-2, обладающие таким драйвовым геймплем при всей простоте задумки и реализации! Именно за это мы и любим гениальные восьмибитные игрушки. К сожалению, на слабых приставках не сделать шедевр уровня Final Fantasy X или Silent Hill 3, а на PS2 редко кто решается сделать игру простую по задумке, интересную как тот же Darkwing Duck (NES). Правда, тут порадовался, узнав, что и на 128-битных консолях будут зажигать так любимые геймерами со стажем Черепашки-ниндзя. Хорошо бы игру не переусложнили. Ведь на Dendy приключения Лео, Рафа, майка и Дона во всех частях обладали неповторимым шармом. И тут я, заядлый консольщик, пришел к необходимости заключить, что каждый приставочник должен иметь... компьютер. Не только из-за Интернета, но, в первую очередь, из-за эмуляторов. Недавно зашел к другу, которому купили комп, и просто потерял дар речи от обилия у него ROM'ов. Наверное, чтобы переиграть во все эти игры, нужен год.

Но тут возникает одна проблема, главная для каждого россиянина. Money. И все. И сраз уопускаются руки и перестаешь смотреть в будущее с оптимизмом. Как консольщик, я не могу отказаться от PS2. Но так как каждый диск для нее стоит под 2000 рублей, то покупка компьютера становится маловероятной. Но это личное.

А тем, кто на страницах вашего журнала недоумевает, кому нужно такое «старье», как эмуляторы восьми- и 16-битных игр, скажу, что только зная свое прошлое можно оценить настоящее. Не помню, кто это сказал, но мысль правильная. На этом все, счастливо!

г.Курган

Прокаты. Российским приставочникам здорово помогла бы сеть игровых прокатов, где за умеренную плату можно было бы взять игру на пару вечеров, ознакомиться и уж потом решить, отдавать ли за нее кровные тыщи. Тут, правда, возникает вопрос – а сколько народу после этого вообще согласятся что-то покупать – ведь большинство игр для той же PS2 проходятся именно что за пару вечеров. В любом случае, игровым дистрибьюторам нужно исследовать эту тему а не сидеть сложа лапки, потупив глазки и предлагая диски по 1700-2000 рублей. Уж простите, если кого задел – но давно пора сделать консольные игры доступнее.

A.I.

Привет, «Страна»!

Знаком с вами менее года, и наконец-то только вчера оформил подписку. Побудило меня написать вам письмо, примечание редактора в рубрике «ОС» №15(144), «о некоторой неполноценности игроков-приставочников». От Валеры я такого не ожидал. Хочу ответить: среди тех же приверженцев ПК полных придурков и кретинов тоже больше, чем достаточно (А уж если на улицу посмотреть... – А.К.). Сам по себе я «приставочник» (тупое выражение). И являюсь им около 10 лет, с тех пор как у нас в продаже появилась NES, добренькая Dandy, потом были Sega Mega Drive, Panasonic 3DO, Sony PlayStation, Dreamcast, и вот тепеть «ПиСиТу» (Опа! – А.К.). Через мое сознание прошло множество игр, некоторые из них. к сожалению, перекочевали на PC. Да, именно к сожалению, слыша (читая) о себе такое мнение. Мы, «приставочники», ломали голову, чтобы понять и пройти какой-нибудь этап, а теперь на PC появляются те же игры на русском языке, озвученные профессиональными актерами.

У меня много друзей-приверженцев PC, и некоторые из них пользуются, а точнее злоупотребляют кодами – презираю. На мой взгляд, воспользоваться кодами можно, когда ты в тупике, тогда они в помощь – но никак не для того, чтобы «посмотреть игру». Потом еще эти знатоки учат тебя как играть – тупицы.

В настоящее время у меня смешанное чувство: я не жалею, что купил PS2, но жалею, что не подкопил на PC. Да, на Sony много классных, интересных игр, но по-моему, со временем хитовые игры появятся на компьютере. Ведь неспроста Корнеев в заголовке о платформе не закрыл окошко с изображением компьютера в описании Silent Hill 3 (№14 (143)). Одно радует – что GTA IV будет эксклюзивом для PS2.

Теперь о пиратах: они были, есть будут до тех пор, пока игры не станут доступными (по разумным ценам). Если SCEE хочет завоевать российский рынок, то игр на русском языке типа Primal должно быть как можно больше. И нужно работать над ценами. Возьмите пример с нашего правительства, которое, опустив налоги до 13% (самый низкий в Европе), подняло сборы за год в полтора раза!

Хотя сам вчера совершил геройский поступок, купил вот уже седьмой (7!!!) лицензионный диск за полгода. Не зря говорят, что к хорошему быстро привыкаешь.

Камчатка

Э, нет, уважаемый A.I., не надо передергивать. Не стоит подавать иронию, вызванную бессвязным и безграмотным письмом, как обвинение всех приставочников. Имелась-то в виду тенденция отдельных PC-шовинистов полагать владельцев консолей людьми второго сорта. Ну да шут с ними, с шовинистами – у «СИ» читатели прогрессивные. Они знают плюсы и минусы платформ, вполне могут определиться со своими предпочтениями исходя их игрового опыта.

Вопрос с кодами остается личным делом каждого из нас. Нельзя же запретить людям ими

пользоваться, право слово. Хочется – и пожалуйста. Это, знаете, как с автомобилистами: кто-то ездит побыстрее, лишь бы успеть; а кто-то, наоборот, медленнее – видами любуется.
Что до увеличения количества русскоязычных локализаций, то Сергей Амирджанов из «Софт Клаб» говорит следующее: «Работы над новыми проектами ведутся, просто до поры до времени мы не можем их анонсировать. Но вы можете быть уверены в том, что новые игры для PS2 на русском языке будут. Непременно». Вопрос с ценами самый щекотливый: вряд ли в скором времени стоит ждать обвального их снижения – SCEI ведь не может себе позволить, чтобы одни и те же игры стоили у нас заметно дешевле, чем в Европе. При таком раскладе многие европейцы дружно бросятся покупать игрушки у нас, и тамошние дистрибьюторы понесут убытки. О том, что ситуацию могли бы оздоровить пункты проката, я говорил чуть выше.

DISENBAEV

Здорово, Страна! Пишу вот почему: меня возмутило, как г-н Перес Тукиндт зарэзал кайфовую игрушку BloodRayne. Началось все с того, что я поперся недавно в магазин за диском на PS2. Хотел купить Vice City (хотя на компе наигрался «по самое не балуйся»). «Вайса» не оказалось, и чего-нибудь приличного тоже не было. Один отстой продают! Приходится брать диски в этом магазине из-за того, что больше нигде лицензионных игр не продают (есть еще одно место, да там вечно ничего нормального нет). Дык вот, попарил я маленько продавца: заставил поставить Onimusha: Warlords. Посмотрел, не понравилось, Devil May Cry лучше и красивее. Стоял я, думал, пока мой взгляд не упал на коробку с надписью BloodRayne. Подумал я, а потом вспомнил обзор игры в вашем журнале. В голове начала маячить оценка: 6,5 – неплохо, но не более. На комп эту игрушку не брал. А на PS2 взял да приобрел за 1690 рубленых. Всю дорогу домой мучился в сомнениях: стоило ли брать? Может, это и вправду отстой? Знал точно, что будет графика убойная. Когда пришел и поставил диск, все сомнения испарились. Игра убойная! Дизайн уровней отличный (особенно замок в горах, который бомбят самолеты). Графа супер! Сюжет попрет (Перестукин явно не знаком с английским, и поэтому не понял, откуда в игре взялись членистоногие монстры, фашисты-зомби, уберзольдат 1шт. и всякая прочая хрень. Советую перепройти игру еще раз, уделяя внимание чтению диалогов. Сюжетных дыр не наблюдается, все закономерно и со смыслом). Атмосфера потрясающая! Короче, всем, кто не видал – советую! Я прошел на одном дыхании за 2 дня (долго парился с последним боссом). Вот такто! Из-за вас я чуть не пропустил такой рулез, ведь ваше мнение почти что решающее. Выставляйте оценки правильно! Игра прет как минимум на 8 (а Primal вообще на 9)! Играл в «Мафию» на компе: не понравилось! GTA 3 лучше, а Getaway тем более! Кстати, тот же Перес кричал во вступлении 131 номера, что Getaway – игра не очень! Ха, щаззz! Getaway-супер-мега-rulezzz , Mafia затоптана и размазана по стенке!

г. Ростов-на-Дону.

Виктор Перестукин: Дорогой читатель размазал «Мафию» и вознес посредственную BloodRayne. Какой смельчак, право слово! Играл в «Мафию», не понравилось? Читал Достоевского – че-то не понял ничо. Аудитория «Мафии» и BloodRayne разнятся и не пересекаются. Одна игра состоит из штампов и повторов, с рыжей сисястой лахудрой на главных ролях. Другая… «Мафия» соткана из неповторимых сильнодействующих моментов геймплея. Диалоги хочется цитировать, а героям подражать. Зачем ты мне предлагаешь вчитываться в тексты BloodRayne? Еще раз слышать: «Я ужасный монстр из преисподней. Умри!», – нет никаких сил. Буддисты говорят: не будите спящего. Живите с мыслью, что BloodRayne заслуживает высшей оценки.

IBIS

Я не навижу шутеры и Counter-Strike! Ой, извините, здрасте! Да, я их не навижу – эти проклятые ружья посредине монитора, одна и таже линия: одни хорошие, другие плохие, ты герой, они – нет. Ну разве это не гадко, одна и таже стратегия, изгибающаяся в других игрушках этого вида только изза оружия и высоты прыжка, а где томные раздумья с сегоретой? где бессоные ночи и проработка вариантов, анн нет!!! Научился

быстро стрелять, хорошо целишься в голову, постоянно прыгаешь дабы пули не цепляли, да еще и по сторонам шарахаешся как больной фобией, а как ты знаешь карту, каждый пиксель забрызган кровью врага, да еще с тобой парочка таких же солдатиков, прекрасно эта игрушка для вас, вперед на встречу гильзам и глушителям, взрывам и крови, оптическому прицелу и затворам, черт как это глупо, люди с годами только тупеют от этих игрушек, это мое мнение...... спасибо за то что дочитали до конца....... за RPG будущее!

ibis@box.vsi.ru

Настоящие геймеры пишут так: «сегарета».

СТАС СТАРИЦЫН

Привет, «Страна Игр». Пишу я из глубинки, Йошкар-Ола называется (800км. от Москвы), как бы немного, но все же вас здесь раскупаем почему-то не совсем «свежими». То на неделю с лишним, то и на целый месяц. Я вас читаю не так давно, в отличие от многих, и стыдно мне, но я признаюсь что о вашем дне рожденья узнал из #15(144) за август 2003 года. Исправляю ERROR! ПОЗДРАВЛЯЮ с Днем Рожденья вас, ребята, и желаю вам всего самого при самого хорошего!

А сейчас вопросики:

1) (предложение) У вас как бы все есть – и популярность, и качество в придачу с щедростью, но как такового символа-талисмана компании нет (надпись:(game)land- это наверное есть все-таки марка). Так вот я предлагаю провести что-то вроде конкурса на лучший талисман (game)land'a. Как вы считаете?

2) Что лучше взять: Xenus или S.T.A.L.K.E.R.? И вообще, они являются конкурентами или это как огонь и вода?

3) Как вы думаете, коды, хинты и т.д. – это подло или способ выживания, а может быть способ повышенного наслаждения игрой?

prometey-7@yandex.ru

Всегда рады слышать поздравления. Спасибо!

1) Под логотипом (game)land издается много разных журналов, от «Total DVD», до «Своего бизнеса». Слишком непросто придумать талисман, который соответствовал бы всей линейке изданий, да и вряд ли это нужно, нам пока вполне хватает логотипа.

2) Оба проекта перспективны, и полностью оценить их мы сможем только располагая ревью-версиями. Лично мне больше интересен S.T.A.L.K.E.R.

3) Конечно же, и то, и другое, и еще куча всего впридачу. Многим читателям, например, откровенное читерство не по душе.

SV761

Озадаченный таинственным исчезновением Виктора Перестукина из «Обратной связи» и захватом этой рубрики Купером, а также под впечатлением картинки с ниндзя в статье о Tenchu, я нарисовал эту картинку.

SV761@narod.ru

Ответственно заявляем: не так все было!

THECATS1

По поводу Silent Storm. Я давно знал,что товарищ ВВП – «как ребенок: фишечки, бирюлечки, фенечки покрутить повертеть...». Ставить такой Игре 8,5 баллов? Обижаете... Ведь это действительно «за шаг до совершенства»! Вы что, такими шагами в туалет бегаете? Это великолепная Игра, лучшая в своем жанре в 2003 году – и такая оценка?ДАЕШЬ ЗАСЛУЖЕННУЮ (как минимум) ДЕВЯТКУ! Графика, модель повреждений, геймплей – все на высшем уровне,»чудовищная озвучка»- не чудовищная, а просто весьма средненькая. «Один неточный тык»? Простите, конечно, но плохому танцору и ... мешают. Лично у меня все нормально «тыкалось».

thecats1@yandex.ru

P.S.: «СИ» – ЛУЧШАЯ!!!

Виктор Перестукин: Я давно знал, что читатели – разбалованные ябеды. Чем 8.5-то не угодило? «СИ» совсем недавно объявила: никаких поблажек, никаких льгот и никаких снисхождений к играм. Система оценок подверглась ревизии. Радоваться должны, что Silent Storm отхватила такую завидную оценку. Нечасто вы ее теперь увидите.

СТРАНА ИГР

2004

С 1 СЕНТЯБРЯ ПО 30 НОЯБРЯ ПРОИЗВОДИТСЯ ПОДПИСКА НА 2004 ГОД ВО ВСЕХ ОТДЕЛЕНИЯХ СВЯЗИ РОССИИ

**ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС ЖУРНАЛА
с CD: 26153, с DVD: 93588**

Так же вы можете оформить редакционную подписку, подробнее на стр. 143

(game)land
ОСНОВАНА В 1992

CD1

ДЕМО-ВЕРСИИ

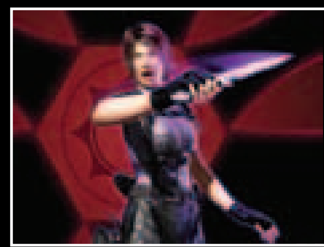
JUDGE DREDD VS JUDGE DEATH
Ураганный футуристический экшн, по мотивам известного комикса. Вторая половина XXII века, власть криминала, борьба мегакорпораций и прочие атрибуты киберпанка.

NOSFERATU: THE WRATH OF MALACHI
Классический представитель жанра horror action. Скромная, с визуальной точки зрения, но очень атмосферная и, местами, довольно страшная игра.

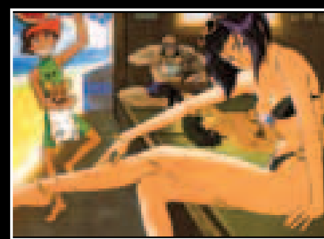
LOCK ON
Один из наиболее перспективных авиасимуляторов, соединяющий в себе детальнейшую проработку и реалистичность с отличной графикой и динамикой.

ГАЛЕРЕЯ

ОБОИ



ОБОИ ДЛЯ ДЕСКТОПА К РУБРИКЕ «БАНЗАЙ!»



ПАТЧИ

- Операция Silent Storm
- Противостояние: Азия в Огне
- Disciples II add-ons
- Halo: Combat Evolved
- Kreed
- Madden NFL 2003
- Tomb Raider: Angel of Darkness

ФЛЭШКИ

- Dog Fight
- Castle
- Stick RPG
- Unreveal Tournament

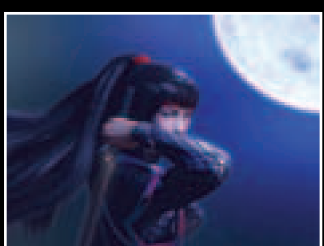
БОНУСЫ

- Концепт-арт по игре XIII
- Фан-арт по игре Legacy of Kain
- Фотографии с Tokyo Game Show 2003

CD2

ВИДЕО

- Cy Girls



- Battlefield Vietnam

- Unreal Tournament 2004

КИБЕРСПОРТ

- Коллекция демо-записей с онлайн-турниров Euro Cup 8 и ESL Pro
- Коллекция лучших риплеев с онлайн-турниров Warcraft 3 Champions League и Go4wc3
- Проигрыватель демок - Seismovision 2

А ТАКЖЕ: Far Cry, Colin McRae Rally 04, Gungrave OD, StarCraft: Ghost, Max Payne 2: The Fall of Max Payne, Metal Gear Solid: The Twin Snakes, Otogi: Hyakki Toubatsu Emaki, R: Racing Evolution, The Lord of the Rings: The Return of the King, видео к рубрике «Банзай»

СОФТ

CALC3D
Многофункциональный калькулятор, позволяющий решать не только простые арифметические задачи, но и сложные многоэтажные уравнения.

VIDEO EDIT MAGIC
Простой в освоении и очень удобный редактор видео. Не вдаваясь в тонкости профессионального монтажа, вы можете всячески изменять ролики и добавлять в них различные эффекты.

NATIVE INSTRUMENTS REAKTOR
Демо-версия одного из самых известных профессиональных software-синтезаторов. Самая интересная его особенность – возможность создания собственного уникального синтезатора.

МУЗЫКА

- Саундтрек к играм - Mercedes-Benz World Racing и Chrome

А ТАКЖЕ: 1by1, Adobe Acrobat Reader, Clone Spy, Dart XP, Download Master, FTP Uploader, NotePRO, Skale Tracker, Trojan Remover, Справочник лекарственных средств, Мастер Тapo, AKoff Music Composer, SP Dialer, PassView 1.41, AIDA32 Enterprise Edition, Ссылки Рунета.

SHAREWARE ИГРЫ

- Ancient Domains of Mystery
- Archibald's Digger
- Drop
- Elite: The New Kind
- Fox Jones
- Head Over Heels
- Racer
- RoX
- Walls of Jericho
- Word Mojo

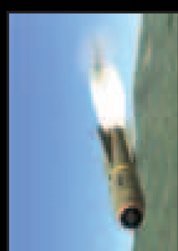
ДОПОЛНЕНИЯ

DOOMSDAY
Потрясающая модификация, добавляющая в древние хиты - Doom, Heretic и Hexen - поддержку современных видеокарт, трехмерные модели и кучу разнообразных модных эффектов.

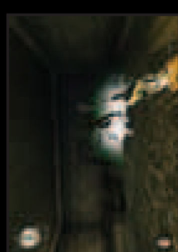
А ТАКЖЕ: Massive Addon для Freelancer, add-on Times of Troubles для Half-Life, Лучшие кампании для HoMM IV, Машины для Need for Speed 4, Новые карты и Spectrator Mod для NOLF2, Модификации и карты для Postal 2, Гоночный мод Quake III Rally, Машины и моды для GTA: Vice City

ДРАЙВЕРЫ

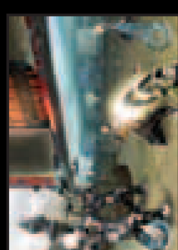
- RivaTuner 2.0 + SoftR9x00 + SoftFireGL Patches

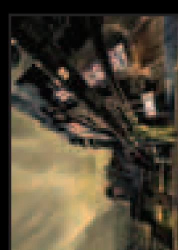


LOCK ON
Один из наиболее перспективных авиасимуляторов, соединяющий в себе детальнейшую проработку и реалистичность с отличной графикой и динамикой.



NOSFERATU: THE WRATH OF MALACHI
Классический представитель жанра horror action. Скромная, с визуальной точки зрения, но очень атмосферная и, местами, довольно страшная игра.





JUDGE DREDD VS JUDGE DEATH
Ураганный футуристический экшн, по мотивам известного комикса. Вторая половина XXII века, власть криминала, борьба мегакорпораций и прочие атрибуты киберпанка.

CD1

ДЕМО-ВЕРСИИ
- Judge Dredd vs Judge Death
- Nosferatu: The Wrath of Malachi
- Lock On

SHAREWARE ИГРЫ
- Ancient Domains of Mystery
- Archibald's Digger
- Drop
- Elite: The New Kind
- Fox Jones
- Head Over Heels
- Racer
- RoX
- Walls of Jericho
- Word Mojo

ДОПОЛНЕНИЯ
- DoomsDay
- Massive Addon для Freelancer
- Add-on Times of Troubles для Half-Life
- Лучшие кампании для HoMM IV
- Машины для Need for Speed 4
- Новые карты и Spectrator Mod для NOLF2
- Модификации и карты для Postal 2
- Гоночный мод Quake III Rally
- Машины и моды для GTA: Vice City

ПАТЧИ
- Операция Silent Storm
- Противостояние: Азия в Огне
- Disciples II Add-ons
- Halo
- Kreed
- Madden NFL 2003
- Tomb Rider: Angel of Darkness

ФЛЭШКИ
- Dog Fight
- Castle
- Stick RPG
- Unreveal Tournament

БОНУСЫ
- Концепт-арт по игре XIII
- Фан-арт по игре Legacy of Kain
- Фотографии с Tokyo Game Show 2003

CD 2

ВИДЕО
- Cy Girls
- Battlefield Vietnam
- Unreal Tournament 2004
- Far Cry
- Colin McRae Rally 04
- Gungrave OD
- StarCraft: Ghost
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Metal Gear Solid: The Twin Snakes
- Otogi: Hyakki Toubatsu Emaki
- R: Racing Evolution
- The Lord of the Rings: The Return of the King
- Видео к рубрике «Банзай»

СОФТ
- Calc3D
- Video Edit Magic
- Native Instruments Reaktor
- 1by1
- Adobe Acrobat Reader
- Clone Spy
- Dart XP
- Download Master
- FTP Uploader
- NotePRO
- Skale Tracker
- Trojan Remover
- Справочник лекарственных средств
- Мастер Таро
- AKoff Music Composer
- SP Dialer
- PassView 1.41
- AIDA32 Enterprise Edition
- Ссылки Рунета

КИБЕРСПОРТ
- Коллекция демо-записей с он-лайн-турниров Euro Cup 8 и ESL Pro
- Коллекция лучших риплеев с онлайн-турниров Warcraft III Champions League и Go4wc3
- Проигрыватель демок - Seismovision 2

МУЗЫКА
- Избранные треки из игр - Mercedes-Benz World Racing и Chrome

ДРАЙВЕРЫ
- RivaTuner 2.0 + SoftR9x00 + SoftFireGL Patches

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 6 ноября!/

DVD-ПРИЛОЖЕНИЕ! КОМПАКТ-ДИСК В КАЖДЫЙ НОМЕР!

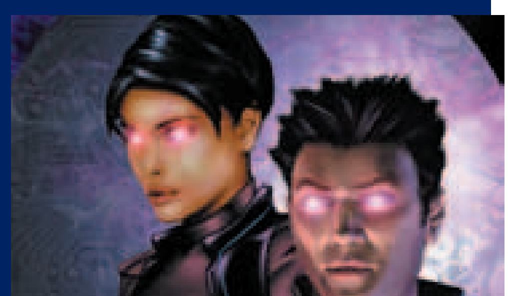
Первое и самое главное: отныне и впредь «СИ» будет выходить с дисковым приложением. Причем вы сможете выбирать между CD и DVD. Теперь каждый из вас сможет составить самое всестороннее представление об играх, обзоры которых появляются на страницах журнала! Музыка, ролики, обои, патчи, моды, дополнения, хранители экрана, полезные программы и, конечно же, демо-версии игр – все это теперь будет доступно каждому читателю!

КИБЕРПАНК

Второе и тоже самое главное: в следующем номере вас ждет невероятный материал, посвященный киберпанку как социокультурному феномену. Вы узнаете о сути явления, о его литературных истоках, кинематографическом развитии его идей, анимешном воплощении традиций и, разумеется, компьютерных играх, создание которых было инициировано киберпанковской культурой. Ведущими авторами «СИ» в проводилась грандиозная публицистическая работа, результаты которой будут наконец представлены вашему вниманию.

DEUS EX: INVISIBLE WAR

Третье и опять-таки главное. Новый Deus Ex – киберпанк плоть от плоти! Виктор Перестукин распишет вторую часть легендарной игрушки во всех подробностях. Вам остается лишь дождаться выхода нового номера и ваш любимый проект окажется перед вами как на ладони.



UFO: AFTERMATH

Продолжение знаменитой серии добралось-таки до наших компьютеров! Не один месяц минул с тех пор, как вы могли прочитать в «СИ» превью игры. И вот теперь вашему вниманию предлагается подробнейший обзор от герра Переса.

Анонсируемые материалы могут быть подвергнуты изменениям

ГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 11 МЕСЯЦЕВ
ПОЛУГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 5 МЕСЯЦЕВ

редакционная ПОДПИСКА!

ПРЕДЛОЖЕНИЕ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ДО 30 НОЯБРЯ

Вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "Страна Игр"

☐ **на первое полугодие 2004 г**

☐ **на 2004 год**

(отметьте квадрат, выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

____

Город/село ____________ ул. ____________

Дом ______ корп. ______ кв. ______ тел. ______

Сумма оплаты ____________________

Подпись ____________ Дата ____________ e-mail: ____________

Копия платежного поручения прилагается.

Извещение	ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"
	ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
	р/с №40702810700010298407
	к/с №30101810300000000545
	БИК 044525545 КПП: 772901001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа Оплата журнала "Страна Игр" ☐ на первое полугодие 2004 г. ☐ на 2004 год — Сумма
Кассир	Подпись плательщика
Квитанция	ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"
	ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
	р/с №40702810700010298407
	к/с №30101810300000000545
	БИК 044525545 КПП: 772901001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа Оплата журнала "Страна Игр" ☐ на первое полугодие 2004 г. ☐ на 2004 год — Сумма
Кассир	Подпись плательщика

Внимание!

Теперь Вы можете получать журнал в Москве в течение 3х дней после выхода.

Для этого Вам нужно оформить курьерскую доставку БЕСПЛАТНО!

Для оформления курьерской доставки и получения дополнительной информации звоните: 935-70-34

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

«Страна Игр»
6 мес. (12 номеров) – ~~840 р.~~ **700 рублей**
12 мес. (24 номера) – ~~1680 р.~~ **1540 рублей**

«Страна Игр» + CD»
6 мес. (12 номеров) – ~~1320 р.~~ **1100 рублей**
12 мес. (24 номера) – ~~2640 р.~~ **2420 рублей**

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.

4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном:
или по электронной почте: subscribe_si@gameland.ru
или по факсу: 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").
или по адресу: 103031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд", с пометкой "Редакционная подписка"

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ЦЕНЫ ДЕЙСТВИТЕЛЬНЫ ПРИ ОПЛАТЕ ПО ДАННОМУ КУПОНУ ДО 30 НОЯБРЯ

Подписка для юридических лиц

Юридическим лицам для оформления подписки необходимо прислать заявку на получение счета для оплаты по адресу **subscribe_si@gameland.ru** или по факсу **924-9694** (с пометкой "редакционная подписка").
В заявке указать полные банковские реквизиты и адрес получателя. Подписка оформляется на 12 месяцев, начиная с месяца, следующего после оплаты.

SAMSUNG
Функция MagicBright –
одно прикосновение
MagicBright
Нажатием одной кнопки MagicBright
устанавливается оптимальное значение яркости
150 кд/м² – текст • 200 кд/м² – интернет • 330 кд/м² – игры, фото, DVD.
Мониторы Samsung SyncMaster 763 MB, 765 MB, 757 MB, 955 MB, 957 MB.
Информация о магазинах и компаниях, в которых можно приобрести мониторы,
находится на сайте www.samsung.ru в разделе "Где купить".
Товар сертифицирован. Информационный центр: 8-800-200-0-400.

JAK II
RENEGADE
СТРАНА ИГР
SONY
COMPUTER

XIII
UBISOFT
СТРАНА
ИГР

Воркрафт маневры!

Под Тверью.

Итак, ты в лесу. Ты ждал отпуска целый год и решил провести его в лесной тиши, мечтая развалиться прямо на траве, походить босиком, посидеть на отвесном бережку маленькой речки, поесть малины с куста…

…протяжный, режущий слух звук рожка нарушил благословленную тишину леса.

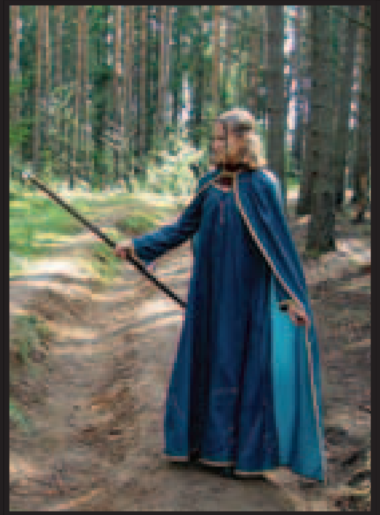
Невдалеке шайка стрижей махнула с березы, послышался топот, призывные крики: «Сдавайтесь! Иначе те, кто останется в живых, позавидуют мертвым!», лязг железа, стук и гам….

…ты пошел на шум.

Удивительная картина. Открытая поляна, толпа народа в костюмах эпохи столетней войны, вооруженная топорами, мечами, арбалетами, остановились в ожидании перед стенами крепости. На башне гордо развивается королевский штандарт. Первая стрела перелетела крепостную стену, штурм начался…

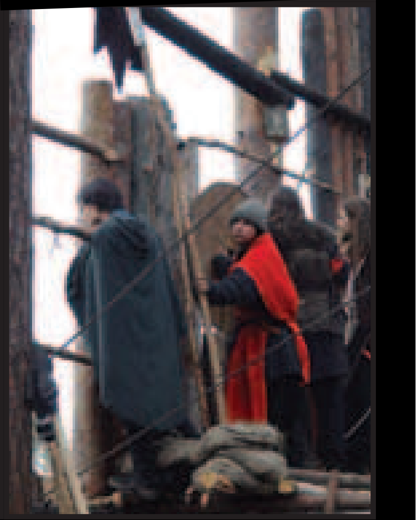
– Что здесь происходит? – удивленно спрашиваешь ты у двух бабушек, сидящих на ведрах вдоль лесной тропинки.

– Клуб ролевых игр проводит свое мероприятие… в Варкрафт играють - проясняют ситуацию бабушки…



ФАКТЫ

- **ЧТО?** Ролевая полевая игра "Мятеж: регион Хаоса" или Воркрафт-4.
- **ГДЕ?** Место проведения ролевой игры – Центральный регион, Тверская область, полигон ст. Кулицкая.
- **КОГДА?** 18-24 августа 2003 года
- **КЕМ?** Сборная команда мастеров Твери, Москвы, Троицка, Химок и Санкт-Петербурга.
- **СКОЛЬКО?** 1600 человек (со всей страны от Питера до Новокузнецка…)



ФОТОГРАФИИ И ТЕКСТ:
Миша Огородников